

**Wissen, was gespielt wird**

**DVD**

**TOP-DEMO AUF DVD:**

**NOLF 2**

**+ ADD-ON PORT ROYALE**

€ 4,99 11/02

Osterreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-  
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75  
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

# Entscheidung am 25. Oktober: ANNO 1503

## Kaufen – ja oder nein?



### SPLINTER CELL

Angstschweiß auf der Stirn: Tom Clancys cooler Spionage-Thriller

### GEFORCE5

Enthüllt: Die geheimen Pläne der Grafikkarten-Hersteller



### SPIEL DES MONATS: UT 2003

Grafik- und Shooter-Referenz? Mega-Test + Video + Demo

### AGE OF MYTHOLOGY

Ausgereift? Das Götter&Helden-Epos für Echtzeit-Strategen

**AUF DVD:** 10 Demos, 22 Videos, 21 Updates, 30 Tools & Treiber, 20 Gratis-Spiele & Anwendungen



### UNREAL TOURNAMENT 2003

4 Maps, 3 Modi! Gegen Bots und online!



### PORT ROYALE ADD-ON

13 Missionen und 2 neue Schiffe



### AMERICAN CONQUEST

Demo: Der Cossacks-Nachfolger



### NHL 2003

Demo: Kufen glühen, Eis schmilzt



### 22 MINUTEN ANNO 1503

Video: Das Countdown-Special

**22 VIDEOS & TRAILER**



### C&C GENERALS



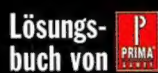
### SPLINTER CELL







**„Eines der komplexesten und besten Actionspiele aller Zeiten.“** Computer Bild Spiele 10/02



[www.mafia-game.de](http://www.mafia-game.de)





EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER

CHRISTIAN MÜLLER

# Termine, Termine, Termine

## Donnerstag | 29. August 2002

Leipzig, 10:02 Uhr: Fiep! Die ersten Besucher der Games Convention 2002 schieben ihr Ticket durch den Einlass-Automaten. Am ersten Tag sollen es knapp 7.000 werden. Schwarzseher rechnen hoch: vier Messetage à 7.000 Leute, macht 28.000 – bliebe es dabei, wäre die Messe ein Flop.

## Samstag | 31. August 2002

Leipzig, 15:45 Uhr: Kein Durchkommen mehr auf den Fluren des Leipziger Messegeländes – unsere zierliche Kamera-Frau weiß nicht, um was sie mehr fürchten soll: um ihr eigenes oder um das Wohl der 15.000 Euro teuren Ausrüstung, die sie durch die Gegend hievt. Mehr als 30.000 Besucher zählt die Messeleitung an diesem Tag – Wahnsinn! Angeblich wurde manch weit angereister Besucher gar vor den Toren abgewiesen. Wegen Überfüllung der Hallen.

## Sonntag | 01. September 2002

Leipzig, 18:30 Uhr: „So, jetzt aber ...“ – die Aufpasser scheuchen die letzten Besucher von den Ständen in Richtung Ausgang. 80.000 Menschen haben eine gleichermaßen unterhaltende wie informative, in jedem Fall aber volle Messe erlebt. Infos rund um die Games Convention gibt es fünf Seiten weiter, auf der DVD erleben Sie außerdem einen ausführlichen Video-Messereport.

## Mittwoch | 04. September 2002

Fürth, 22:23 Uhr: „Keiner kriegt sie früher“, verspricht die PC-Games-Werbung. Das stimmt zwar für die meisten Abonnenten, die ihr Heft am Samstag oder Montag in Händen halten. Nicht aber für einige tausend PC-Games-Leser, die sogar noch zwei Tage nach dem Kiosk-Verkaufsstart auf die 10/02 warten – ausgerechnet die Geburtstagsausgabe! Wütende E-Mails und Anrufe erreichen die Redaktion. Erste Nachforschungen ergeben dann: Ein LKW einer Spedition hatte einige Heft-Paletten schlichtweg „vergessen“. Weil diese Hefte nicht wie üblich am Freitag, sondern erst am Montag oder Dienstag ausgeliefert werden, gibt es Verzögerungen. Für den entstandenen Ärger möchten wir uns auch an dieser Stelle noch einmal bei allen Betroffenen entschuldigen.

Die Abo-Abteilung hat der Redaktion versprochen: Das kommt nicht wieder vor. Was allerdings auch in Zukunft vorkommen wird: Dass manche Abo-Hefte schon am Samstag, einige erst am Montag und andere (etwa in Österreich und in der Schweiz) erst am Dienstag oder gar Mittwoch im Briefkasten liegen. Zwar werden alle (!) Exemplare an ein und demselben Tag bei der Druckerei abgeholt – danach liegt aber alles in den Händen der Post. Daher können wir die Belieferung leider nicht beschleunigen.

## Dienstag | 10. September 2002

Fürth, 16:48 Uhr: Der Direktkurier aus Langen gibt den Umschlag mit den beiden **Anno 1503**-CDs in der Redaktion ab. „Petra Maueröder – persönlich!“ steht in dicken Lettern drauf. Zwei Wochen lang spielen wir Kampagnen und Szenarien – so gründlich, als wär's ein Test. Ist es deshalb noch nicht, weil viele Parameter vier Wochen vor dem Presswerk-Termin noch feinjustiert werden müssen. Doch weil das „meisterwartete Spiel des Jahres“ am 25. Oktober 2002 im Laden erhältlich sein wird, erwarten Sie von PC Games zu Recht eine Empfehlung. Die gibt es in der großen Titelstory, beginnend auf Seite 26.

## Samstag | 14. September 2002

Fürth, 06:40 Uhr: Die spielbare **Unreal Tournament 2003**-Demo ist endlich da! Die heißeste Demo des Jahres darf nicht jedes x-beliebige Magazin auf CD und DVD packen – Info-frames und Hersteller Epic Megagames entscheiden sich nach langen Verhandlungen für PC Games. Wir sind überglücklich, unseren Lesern dieses rund 100 MByte große Shooter-Juwel exklusiv anbieten zu können. Genießen Sie die unglaubliche Grafikpracht, clevere Deathmatch-Bots und spannende Online-Schlachten; ab Seite 66 erwartet Sie zudem ein großer Test, auf DVD der Interaktive Test.

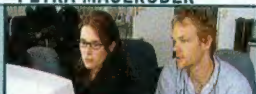
Einen goldenen Spiele-Oktober und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe (und vor allem mit der genialen **UT 2003**-Demo) wünscht Ihnen

**Ihr PC-Games-Team**

CHRISTIAN MÜLLER



PETRA MAUERÖDER



RÜDIGER STEIDLE



... wurde auf der Games Convention 2002 von einem Leser erkannt, der ihm mit viel Überredungskunst und minutenlangem Flehen das einzige druckfrische Vorab-Heft aus der Jubiläums-Auflage abnotigte, die dieser bis zu diesem Zeitpunkt wie einen Schatz gehütet hatte. Gratulation!

... entdeckte beim **Anno 1503**-Bugbuster-Event in Langen gleich drei Bugs – zwei Grafikfehler und einen handfesten Absturz. Tragisch: Frau Maueröder hatte es nicht für nötig gehalten, zwischendurch abzuspeichern – die Siedlung war futsch. Rechts: Sunflowers-Chef Jürgen Reußwig.

... ließ sich von Piranha-Bytes-Spiel-designer Horst Dworczak in die Vorabversion des Rollenspiel-Epos **Gothic 2** ein- und entführen. Die atemberaubenden Fantasy-Außenwelten ließen unseren Redakteur fast den Redaktionsschluss-Stress der Büro-Innenwelten vergessen.



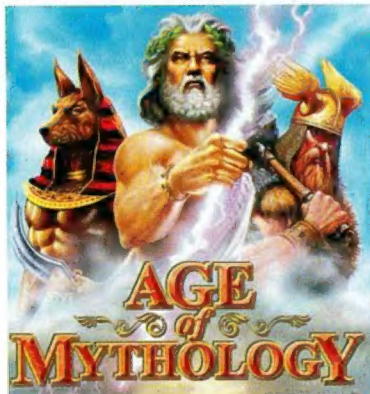
# Inhalt 11/2002

## Aktuelles

Editorial .....	3
Pixelpracht .....	6

### News

Crocket & Tubbs ermitteln .....	11
Fußballmanager 2003 .....	11
Funatics macht weiter .....	11
Games Convention 2002 .....	10
Gewinnspiel New World Order .....	12
Lesercharts .....	12
Microprose ausgebremst .....	11
Myst-3-Entwickler geben auf .....	11
Neues Starcraft-Spiel .....	11
Spacerat .....	12
Streit um Alcatraz .....	11
Terratools pleite .....	11
Top Ten Deutschland .....	11
Warcraft 3 registert .....	11



### Age of Mythology

Neben C&C gelten die Spiele der „Age of“-Serie von Microsoft als Vorzeige-Echtzeit-Strategiespiele. Im November soll der dritte Teil auf den Markt kommen, PC Games hat ihn bereits Probe gespielt.

**Feature: Der Euro als Preistreiber?** ..... 20  
Abgezockt? Müssen PC-Spieler seit der Euro-Umstellung tiefer in die Tasche greifen? PC Games hat sich in deutschen Spiele-Regalen umgesehen.

## Vorschau

### Strategie

Hype-O-Meter .....	25
Anno 1503 .....	26
Robin Hood .....	34
Age of Mythology .....	36
Platoon .....	38
Hegemonia .....	40

### Action

Hype-O-Meter .....	43
Enclave .....	43
Far Cry .....	43
GTA Vice City .....	52
Gun Metal .....	43
Il-2-Sturmovik-Add-on .....	43
New World Order .....	44
No One Lives Forever 2 .....	54
Splinter Cell .....	48
Tron 2.0 .....	43
Turok Evolution .....	43
Yager .....	43

### Abenteuer

Hype-O-Meter .....	57
Gothic 2 .....	58
Morrowind-Add-on .....	57
Neocron .....	57
Runaway .....	57
Sam & Max 2 .....	57
Vandell .....	57

### Sport

Hype-O-Meter .....	61
Autobahn Raser 4 .....	61



### Hitman 2

Die „Agentur“ braucht die Ziel- und Tarnkünste des ruchlosen Freiberufers mit der Nummer 47 ein weiteres Mal. Brauchen Sie den zweiten Teil des Taktik-Shooters?

Fila World Tour Tennis .....	61
Knight Rider .....	61
Lamborghini .....	62
Racing Simulation 3 .....	61
RTL Skispringen 2003 .....	61

## Test

So testen wir .....	65
---------------------	----

### PC-Games-Einkaufsführer

Spiele: PC-Games-Top-100:	
Referenz-Spiele .....	126
Spiele: Classics und Budgetspiele .....	132
Spiele: Neuerscheinungen .....	130
Spiele: Schwarze Liste .....	130
Spiele: Spiele-Sammlungen .....	129
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons .....	129

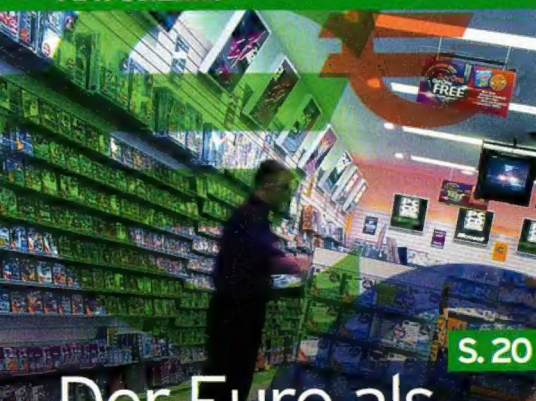
### Spiel des Monats

Unreal Tournament 2003 .....	66
------------------------------	----

### Strategie

Celtic Kings .....	86
Der Industrigigant 2: Feedback .....	77
Die Sims: Tierisch gut drauf .....	88
Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen .....	87
Frontline Attack: Allied Assault .....	82
Fußballmanager Fun .....	88

## AKTUELLES



S. 20

## Der Euro als Preistreiber?

Ist der Euro schuld, dass PC-Spiele teurer geworden sind? PC Games hat mit Handel und Spieleindustrie gesprochen und rechnet vor, wieso Top-Spiele mehr Geld kosten.

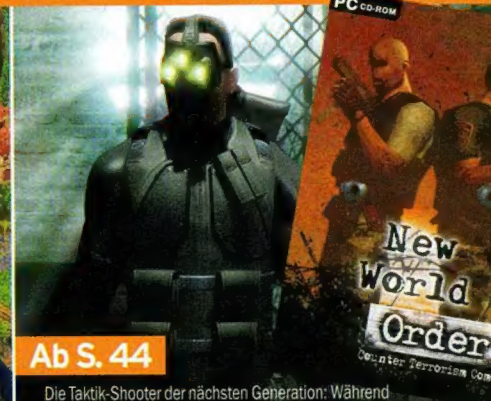
## VORSCHAU



S. 26

## Anno 1503

Anno 2002: Ein kleines österreichisches Entwickler-Studio will sein Meisterstück abliefern. Nach vierjähriger Entwicklungszeit läuft Anno 1503 Ende Oktober endlich vom Stapel. Dürfen PC-Spieler jetzt blind zugreifen?



Ab S. 44

Die Taktik-Shooter der nächsten Generation: Während Sie in Tom Clancy's Splinter Cell als einsamer High-Tech-Spion unterwegs sind, setzt New World Order ganz auf das Online- und Team-Spiel.

## New World Order & Splinter Cell



Stronghold Crusader .....	78
The Partners .....	84

## Action

Archangel .....	104
Battlefield 1942 .....	92
Conflict Desert Storm .....	108
Hitman 2 .....	100
Mafia: Feedback .....	91
Necromania .....	107
Prisoner of War .....	106
Project Nomads .....	98

## Abenteuer

Divine Divinity: Feedback .....	111
Icwind Dale 2 .....	112
Morrowind (dt.) .....	115

## Sport

Crazi Taxi: Feedback .....	119
Madden NFL 2003 .....	123
NHL 2003 .....	120
Speed Challenge .....	122

## Tipps & Tricks

Inhalt .....	143
--------------	-----

## Komplettlösungen/Spielertipps

Battlefield 1942 .....	161
Hitman 2 .....	167
Icwind Dale 2 .....	153
Stronghold Crusader .....	149

## PC Games hilft:

### Kurztipps & Cheats

America's Army .....	144
Arx Fatalis .....	144
Baldur's Gate 2 .....	148
C&C Renegade .....	146
Commandos 2 .....	147
Die Gilde .....	146
Disciples 2: Dark Prophecy .....	148
Frontline Attack: War Over Europe .....	148
GTA 3 .....	145
Mafia .....	148
Moorhuhn 3 .....	145
Morrowind .....	148
Neverwinter Nights .....	144

Soldier of Fortune 2 (dt.) .....	144
Tony Hawk 3 .....	148
Unreal Tournament 2003 .....	148
Wiggles .....	147
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs .....	148

## Hardware

### News

AMD mit 166 MHz FSB .....	16
Ati über Spieleprogrammierer .....	16
Audio-CDs zu gewinnen .....	16
Drei Gigahertz zum Fest .....	14
F1 Force Feedback Wheel .....	14
Kostenlos surfen .....	14
Microlink ADSL Fun USB .....	14
MX700 Cordless Optical Mouse .....	14
Nie mehr Kabelsalat .....	14
Praxistest: Creative Audigy 2 .....	16
Shuttle AK37GTR .....	14

### PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro .....	134
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro .....	134
Hardware: Referenz-Produkte .....	135

### Test

Grafikkarte: Gainward G4 Pro/450 TV .....	182
Grafikkarte: Powercolor Evil Xabre 400 .....	182
Grafikkarte: Powermagic Radeon 9000 .....	182
Grafikkarte: Sparkle SP7200T6 Platinum .....	182
Grafikkarte: Tyan Tachyon Rad. 9000 Pro .....	182
Komplett-PC: Der Norma-PC .....	196

### Feature: Geforce 5 ..... 178 |

Ihr Codename ist NV18 und NV30: Bei Nvidia wird hinter verschlossenen Türen eifrig geschraubt und gelötet. Was bringt die neue Grafikkartengeneration?

### Test: Neue Grafikkarten ..... 182 |

Im Hardware-Testlabor auf dem Prüfstand: Die neuesten Grafikkarten mit Geforce-, Radeon- und dem brandneuen Xabre-Chip.

### Test: Der Norma-PC ..... 186 |

Ein Spiele-Power-PC aus dem Discount-Supermarkt? Wir haben eingekauft und beurteilen, ob sich der Griff zwischen Tiefkühlpizza und Duschgel für PC-Spieler lohnt.



## Tuning-Tipps zu Battlefield 1942 & Mafia

Flüssiger spielen mit den richtigen Einstellungen: Unsere Tuning-Experten versorgen Sie mit den besten Tipps, wie Sie Ihrem Lieblingsspiel auch auf Ihrem PC Beine machen können.

### Tuning: Battlefield 1942 ..... 188 |

Die Zukunft des Multiplayer-Shooters und Counter-Strike-Konkurrenten liegt im Onlinespiel. Mit unseren Performance-Tipps können Sie aber nicht nur im Internet mithalten.

### Tuning: Mafia ..... 190 |

Wenn die ehrenwerte Familie stockt und die Autos stottern, dann dürfte Ihr PC der Grafikkartenschönheit von Mafia nicht ganz gewachsen sein. PC Games zeigt, wie's besser läuft.

### PC Games hilft: Hardware-Hilfe ..... 192 |

Sie wollen wissen, ob Ihr PC die neuesten Spiele noch verkraftet oder worauf Sie beim CPU-Kauf achten müssen? Unsere Hardware-Experten beantworten Leserfragen.

## Service

DVD- und CD-Anleitungen .....	196
Gewinnspiel: Feedback .....	199
Impressum .....	208
Inserentenverzeichnis .....	208
Leserbriefe .....	202
Rossis Rumpelkammer .....	204
Schnappschuss .....	209
Vorschau .....	209
Was macht eigentlich ...? .....	210

## TEST

Kann Epic Games' neuer Ego- und Multiplayer-Shooter wirklich neue Maßstäbe setzen? Überzeugen Sie sich selbst: Passend zum Spiel des Monats-Test finden Sie die spielbare Demo auf CD und DVD.

# Unreal Tournament 2003

**S. 66**

## TIPPS & TRICKS

Orientierungshilfe: Egal, ob Sie sich auf den Multiplayer-Schlachtfeldern oder in den riesigen Labyrinthen von Icewind Dale 2 zurechtfinden wollen, unsere Tipps&Tricks-Experten haben die richtigen Tipps parat.

**Ab S. 153**

# Battlefield 1942 & Icewind Dale 2

## HARDWARE

**S. 178**

# Geforce 5

Das Grafik-Chip-Karussell dreht sich un-  
aufhörlich weiter. Kaum haben sich Geforce-4-Grafikkarten etabliert, steht Nvidia mit einer neuen Chip-Klasse vor der Tür.



# Splinter Cell

**D**as ist Fisher. Undercover-Agent Sam Fisher. Eigentlich existiert er gar nicht. Denn sein Arbeitgeber, die Third-Echelon-Abteilung der amerikanischen NSA, leugnet, dass es Menschen wie ihn überhaupt gibt. Als hervorragend ausgebildeter Top-Spion operiert er außerhalb jeglicher Gesetze, setzt auf Athletik und High-Tech-Werkzeuge. Sein Auftrag: den internationalen Terrorismus bekämpfen. Sein einziger Freund: die Dunkelheit. Was Sie von dem per Unreal-Warfare-Grafik in Szene gesetzten Taktik-Shooter erwarten dürfen, lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 48 oder Sie werfen einen Blick auf das zugehörige Video der CD oder DVD.

Entwickler .....Ubi Soft Montreal  
Anbieter .....Ubi Soft  
Termin .....28. November 2002







**08.00 UHR**

**+++ Ardennen: Sonne +++**

**15.00 UHR**

**+++ Moskau: Granat-Hagel +++**



**PC  
CD**

Frontline Attack: War over Europe™ © EIDOS Interactive Plc 2002. Published by Eidos Interactive. Developed by In Images, Earth-3-Engine by Reality Pump Studios. Produced by ZUXXEZ Entertainment AG. Frontline Attack: War over Europe is a trademark of EIDOS Interactive Plc 2002 - Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.



# 23.00 UHR

+++ Normandie: Schrapnell-Schauer +++



achtung

im Notfall

...und der **PANZER** hält.

Frontline Attack – da musst du durch.

Die bestechende 3D-Grafik, die faszinierenden Multiplayer-Modi und der schier endlose Handlungsspielraum setzen neue Maßstäbe im Bereich der taktischen Kriegsführung.



**EIDOS**  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



# AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

## MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Leipzig war's wert!

Paul Breitner war da, Kai Pflaume war da, Jürgen Drews war da. Und 79.996 andere auch. Nur Lothar Matthäus nicht. Der hing irgendwo am Flughafen Nizza fest, musste absagen. Schade, denn dann hätte unser Regordnadsionalbieler eine Spiele-Messe der Superlative erlebt und mit eigenen Augen gesehen, wer den Fußballmanager kaufen wird, für den er Werbung macht. Wund gelaufene Füße, ohrenbetäubender Lärm, dichtes Gedrängel, angereichert mit Spiele-Neuheiten, so weit das Auge reicht – um all das zu erleben, muss man als Redakteur nicht zur alljährlichen E3 nach LA jetten, das geht auch auf der GC in Leipzig. Nur mit dem Unterschied halt, dass auf der E3 viele Spiele nur wichtigerisch „behind closed doors“ (also in einem stickigen Kabuff) einer handverlesenen Schar gezeigt werden – ohne Termin geht nichts, der Mob start auf Leinwand-Trailer. Nicht so in Leipzig: Jeder darf alles ausprobieren, egal ob C&C Generals, FIFA 2003, Splinter Cell, Colin McRae 3, Tomb Raider: AoD oder Freelancer. Solche Arbeitsbedingungen würde man sich für die E3 wünschen. Und: Vielfach standen Designer wie Bruce Shelley oder Gerald Köhler (die oft nur mit einem scheuen Blick aufs Namenschild am Revers erkannt wurden) gleich daneben und beantworteten die Fangfragen der Fans wie „Und – wann kommt's?“ souverän. Wer als Journalist stattdessen zur parallel stattfindenden, altherwürdigen (mit der Betonung auf „alt“) ECTS nach London flog, verdiente Mitleid – kaum Aussteller, kaum Premieren, kaum Besucher. Die ECTS ist tot, es lebe die GC! Das mussten auch die Vertreter der wenigen Hersteller feststellen, die nicht bei der Premieren-Messe ausstellten und sich durch die mit prall gefüllten Plastiktüten bewaffnete Menge kämpften. „Leipzig?! Im Osten?! Wer fährt denn da hin?!“ – so hatten die Gegner im Vorfeld der GC getönt. Inzwischen kennen wir die Antwort: 80.000, davon allein ein Drittel aus den alten Ländern. Mein Hotelbett für nächstes Jahr hab ich jedenfalls schon gebucht. PETRA MAUERÖDER

GAMES CONVENTION 2002

## Leipziger Allerlei



Zwei Messehallen, 166 Aussteller, Hunderte von Spielen: Mehr als 80.000 Besucher erlebten am letzten August-Wochenende einen beeindruckenden Auftakt der ersten deutschen Spielemesse, der Games Convention (GC) im hochmodernen Leipziger Messezentrum. Nach gescheiterten Multimedia-Experimenten à la CeBIT Home konzentrierte sich die GC fast vollständig auf Spiele, Spiele, Spiele. Hersteller wie Electronic Arts, Ubi Soft, Codemasters, Microsoft, CDV, Eidos, Microsoft und Infogrames zeigten an aufwendigen, originell gestalteten Ständen fast ihr komplettes (Vor-)Weihnachtssortiment, darunter viele Premieren. Auch die Hersteller waren zufrieden: „Der Besucher probiert wirkliche Neuheiten, sieht Spiele, die es noch nicht zu kaufen gibt, die er sonst noch nirgends spielen kann“, freute sich Pressespre-

cher Fabian Döhla von Codemasters, der unter anderem **Colin McRae 3** und **DTM Race Driver** vorstellte. Neben den Spiele-Hits selbst erwiesen sich Gewinnspiele, Vorführungen, Wettbewerbe, Shows, Turniere und Interviews als Zuschauer-Magneten. Willkommene Verschnaufpausen vom Messestress boten interessante Sonderausstellungen – etwa zur Geschichte der Computer- und Videospiele, die beim Anblick eines Atari ST oder C64 so manchem die Nostalgetränen in die Augen trieb. Kein Wunder also, dass angesichts des großen Erfolges die Vorbereitungen für die GC 2003 bereits angelaufen sind. Auch der Termin steht bereits fest: 21. bis 24. August. Fast alle diesjährigen Aussteller haben bereits ihr Kommen fest zugesagt. Das gilt auch für die Besucher – neun von zehn sind laut Umfragen auch 2003 wieder dabei.



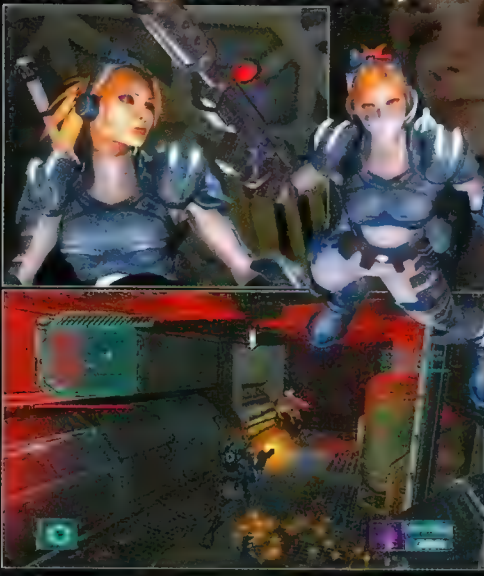


FM 2003

## Träum weiter, Lothar!



Wie schon beim Fußballmanager 2002, für den sich 04-Manager Rudi Assauer in der Arena Auf Schalke filmen ließ, gibt es auch zum FM 2003 (erscheint Ende November) einen TV-Spot. Hauptdarsteller: Lothar Matthäus. Der Rekordnationalspieler wird auch auf der Packung des Spiels zu sehen sein und hat – so heißt es – die Entwickler um Gerald Köhler mit seinem reichen Erfahrungsschatz als Spieler und Interims-Trainer versorgt.

BLIZZARD  
Neues Starcraft-Spiel

Auf der Tokyo Game Show hat Blizzard für Ende 2003 ein neues Starcraft-Spiel angekündigt – allerdings nur für Konsolen. Starcraft: Ghost basiert auf den Charakteren und Schauplätzen des Echtzeit-Strategie-Hits, gehört aber ins Genre der Taktik-Shooter und ist grob mit Splinter Cell, Metal Gear Solid oder Dark Project vergleichbar. Heldin Nova infiltriert und sabotiert feindliche Basen, sitzt am Steuer von Starcraft-Fahr- und Flugzeugen und ist in Nahkämpfe verwickelt. Koproduziert wird das Spiel von den Vampire-Schöpfern bei Nihilistic. Während Ghost vorerst nicht für den PC erscheinen soll, arbeitet Blizzard gleich an mindestens zwei PC-Projekten: am Online-Rollenspiel World of Warcraft, an einer Zusatz-CD für Warcraft 3 und – demnächst – an Starcraft 2.

## 80ER-REVIVAL

## Crocket &amp; Tubbs ermitteln

Weißes Sakkos, weiße Slipper, weißes Pulver: Davilex (Autobahn Raser) hat sich mit Miami Vice nach Knight Rider die Spiele-Rechte an einer weiteren 80er-Kultserie gesichert. Freuen darf man sich auf ein Rennspiel mit Adventure-Elementen, geplant für Oktober 2003. PC Games fragt: Wann folgen Magnum, A-Team, Ein Colt für alle Fälle und McGuyver?

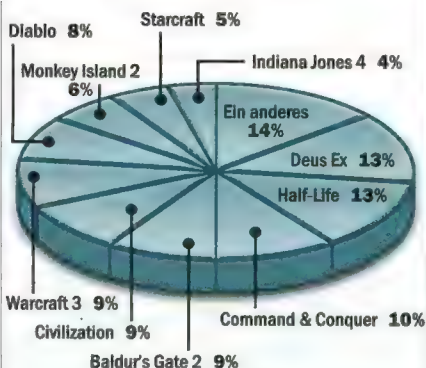
## INFOGRAMMES

## Microprose ausgebremst

Railroad Tycoon, Civilization, Grand Prix, Pirates, X-COM, Transport Tycoon, Falcon – alles legendäre Spiele von Microprose, gegründet von Sid Meier und Bill Stealey. Jetzt fällt nicht nur der große Name den Sparmaßnahmen von Infogrames zum Opfer: Die englische Niederlassung, geleitet von Grand Prix-Entwickler Geoff Crammond, wurde im September geschlossen. Grand Prix 4 ist damit das letzte Microprose-Spiel. Die geplante Xbox-Version der Formel-1-Simulation wird erst gar nicht mehr erscheinen.



Welches Spiel unserer Top 10 (PCG 10/02, S. 23) würden Sie zum „Besten Spiel aller Zeiten“ küren?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

## Terratools pleite

Neuer Schock für Deutschlands Entwicklerszene: Die Urban-Assault-Macher von Terratools haben überraschend Insolvenz angemeldet. Das Babelsberger Unternehmen hofft, einen Teil der 21 Arbeitsplätze erhalten zu können.

## Funatics macht weiter

Nach der Pleite der Funatics Development GmbH (Zanzarah, Cultures 2) macht das Gründertrio weiter: Mit der Funatics Software GmbH starten die Entwickler neu durch und präsentieren mit dem Cultures-Ableger Die Reise nach Nordland ein Aufbau-Strategiespiel, das noch vor Weihnachten erscheint (siehe Seite 25).

## Warcraft 3 regiert

Wenngleich Warcraft 3 von der Charts-Spitze verdrängt wurde, plant Vivendi, bis Jahresende eine halbe Million Stück der Echtzeit-Referenz allein in Deutschland zu verkaufen. Bislang gibt es hierzulande 300.000 Warcraft-3-Spieler.

## Streit um Alcatraz

Um das originelle Ausbruch-Actionspiel Escape from Alcatraz streiten sich gleich zwei Publisher: Big Ben Interactive und CDV. Die ungarischen Entwickler von Philos Studios haben das oft verschobene Spiel angeblich inzwischen anderweitig vergeben, CDV besteht weiterhin auf Einhaltung des Vertrags.

## Myst-3-Entwickler geben auf

Die Presto Studios, Schöpfer des Edel-Adventures Myst 3, schließen die Pforten. Grund: zu hohe Kosten und die „Profitgier“ der Publisher, die zugunsten von Fortsetzungen keine innovativen Spiele mehr finanzieren wollten.

## TOP 10 DEUTSCHLAND

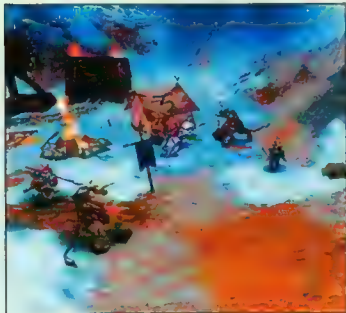
- 1 NEU MAFIA
- 2 NEU BATTLEFIELD 1942
- 3 NEU MEDIEVAL: TOTAL WAR
- 4 NEU MORROWIND (DEUTSCH) DVD
- 5 ▼1 WARCRAFT 3
- 6 ▲11 EMPIRE EARTH
- 7 NEU MAFIA SPECIAL EDITION
- 8 NEU TACTICAL OPS
- 9 ▼2 NEVERWINTER NIGHTS
- 10 NEU NEOCRON





## PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



- |                    |   |
|--------------------|---|
| <b>1</b>           | <b>WARCRAFT 3</b><br>(Blizzard/Vivendi Universal)   |
| Vormonat: 1        | „WIE VIEL nimmst du pro Stunde?“, fragte der sabbernde Ork die leicht bekleidete Nachtlefe. Es waren seine letzten Worte. |
| <b>2</b>           | <b>GTA 3</b><br>(Rockstar Games/Take 2)   |
| Vormonat: 2        | „ICH schnappe mir den Lastwagen, ramme den Geldtransporter und zünde die Bombe. Dufter Plan, oder?“                       |
| <b>3</b>           | <b>MAFIA</b><br>(Illusion Softworks/Take 2)   |
| NEU<br>Vormonat: - | „DON Salieri lässt Ihnen seine Grüße ausrichten.“ - „Danke, Gruß zurück!“, antwortete der Restaurantbesitzer.             |
| <b>4</b>           | <b>NEVERWINTER NIGHTS</b><br>(BioWare/Infogrames)   |
| Vormonat: 3        | „ICH hab gehört, hier ist's nachts besonders warm“, verkündete ein Abenteurer und warf seine Kleidung ins Lagerfeuer.     |
| <b>5</b>           | <b>HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE</b><br>(CounterStrike.net/Vivendi Universal)   |
| Vormonat: 5        | „ETWAS fiel polternd auf den Boden. „Das ist keine Granate, das ist eine Rauchbombe“, bemerkte der Terrorist.             |
| <b>6</b>           | <b>MORROWIND</b><br>(Bethesda/Ubisoft)  |
| Vormonat: 4        | „ICH habe einen Swimming-Skill von 100“, sagte der Held, bevor er sich in die tosenden Fluten stürzte.                    |
| <b>7</b>           | <b>GOTHIC</b><br>(Piranha Bytes/Egmont Interactive)   |
| Vormonat: 10       | „HE“, rief der Held in der Höhle des Schlafers und stupste selbigen mit einem Stecken an, „aufwachen!“                    |
| <b>8</b>           | <b>JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST</b><br>(Raven/Activision)  |
| Vormonat: 6        | „ICH bin auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt.“ - „Ich bin schon vorsichtig“, erwiderte Kyle.                    |
| <b>9</b>           | <b>OP. FLASHPOINT: RESISTANCE</b><br>(Bohemia Interactive/Codemasters)  |
| Vormonat: 9        | „MACH die Kippe aus“, sagte des Nachts der Nachfolger des Sergeants, bevor ein Scharfschütze abdrückte.                   |
| <b>10</b>          | <b>DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION</b><br>(Blizzard/Vivendi Universal)  |
| NEU<br>Vormonat: - | „MEHR fällt mir nicht ein“, sprach Redakteur Thomas Weiß und wollte eine Pause einlegen, als Petra kam.                   |

## NWO - NIE WIEDER OVERCLOCKEN

Gewinnen Sie den ultimativen Spiele-PC im Wert von 3.000 Euro!

Möchten Sie auf Onlinespiel-Servern mit dem ultimativen Spiele-PC ordentlich abräumen? Dann schreiben Sie uns, was NWO außer „New World Order“ noch bedeuten könnte. Der kreativste und ausgefallenste Vorschlag gewinnt. Ausführliche Informationen zum kommenden Counter-Strike-Konkurrenten finden Sie ab Seite 44.

**Die Preisfrage:**  
**Die Abkürzung NWO steht für ... ?**

Schreiben Sie uns Ihre Einfälle auf eine Postkarte und senden Sie sie an:

COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: NWO,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder schreiben Sie eine E-Mail an [nwo@pcgames.de](mailto:nwo@pcgames.de).

### Der ultimative NWO-Power-PC

**Mainboard:** Tyan S 2466N4M; das vorläufig letzte Wort in Sachen Motherboard

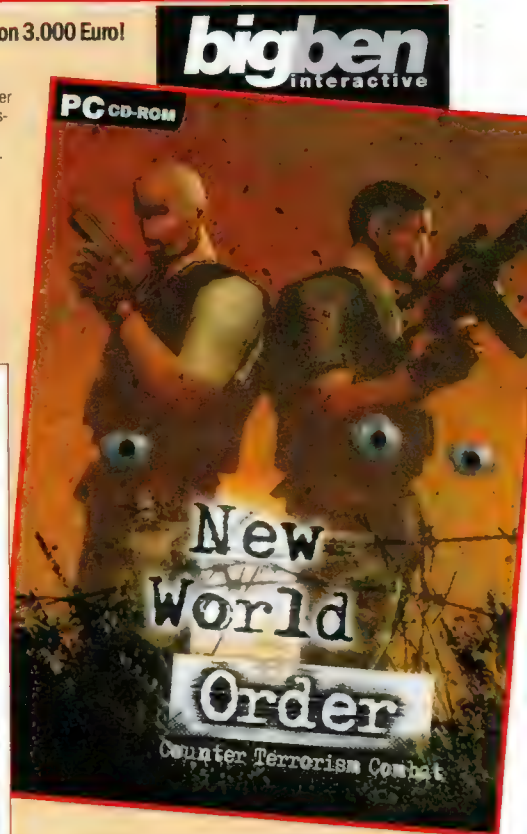
**Grafikkarte:** ATI Radeon 9700 Pro: eine der derzeit schnellsten Grafikkarten, 100 % DirectX9 kompatibel, 128 MByte Speicher

**Soundkarte:** Creative Sound Blaster Audigy 2: THX-zertifizierte 6.1-Soundkarte mit Dolby Digital Surround Ex-Decodierung, DVD-Audio-Wiedergabe mit 24 Bit/192 kHz, 106 dB Rauschabstand, voller 24/96-Aufnahme und -Wiedergabe und EAX-Advanced-HD auf sieben Kanälen

**Prozessoren:** Zwei parallel geschaltete AMD Athlon MP 2200 Plus-Prozessoren sorgen für bestmögliche Performance.

**Speicher:** Corsair: 2x 512 MByte, CM73SD512R-2100. Xtreme Memory-Speed von Corsair - der High-Speed-Speicher von den Memory-Profis

**Plus:** 80-GByte-Festplatte und DVD-Laufwerk



Mitmachen dürfen alle Leser der PC Games, ausgenommen die Mitarbeiter von Big Ben Interactive, Indigo Pearl und Computec Media. Einsendeschluss ist der 5. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich von uns benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.

## ORANZZSOFT

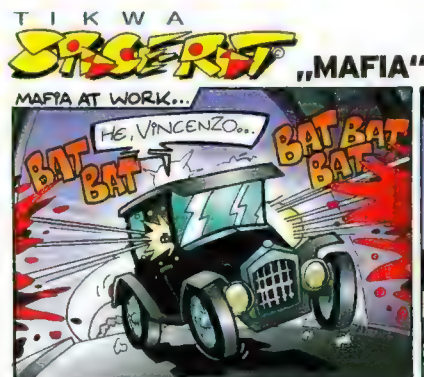
### Frisch gepresst

Unter der Marke „Oranzzsoft“ startet Jo-wood eine eigene Klassiker-Serie: In den knall-orangefarbenen Verpackungen werden schon jetzt das Echtzeit-Strategiespiel S.W.I.N.E., das Action-Adventure ZAX sowie Verkehrsgigant und Industriegigant im Doppelpack verkauft. Folgen sollen bis Weihnachten Dominion Wars, Etherlords, RIM, Rally Trophy, World War 3: Black Gold, Car Tycoon und Aquanox. Erste Tests finden Sie auf Seite 132.

## DIE SIMS ONLINE

### Every time a good time

„Einen Hamburger Royal TS, große Pommes und ein Erdbeer-Shake, bitte“ – so wird es künftig durch die Internet-Variante von Die Sims schalmeien. Gegen einen kleinen siebenstelligen Obolus ist McDonald's in Sims Online mit eigenen Restaurants vertreten, die geschäftstüchtige Bewohner eröffnen können. Ähnliches gilt für den Prozessor-Hersteller Intel: Ihre Sims spielen ausschließlich an PCs mit Pentium-4-Prozessor.



WWW.SPACE-RAT.DE



# T-DSL 1500:

Gehen Sie mit

# doppeltem Speed

ins Internet.

**Ab sofort T-DSL mit noch mehr Tempo.**

Wer in Sachen Hochgeschwindigkeit auf dem neuesten Stand bleiben will, kann sich jetzt bei T-DSL 1500 einschalten. Denn damit surfen Sie in doppelter T-DSL Geschwindigkeit durchs Internet. Rasante Downloads und blitzschneller Seitenaufbau werden möglich – auch wenn Sie mit mehreren PC's gleichzeitig online sind. Sie laden z.B. Software, Musik- oder Videodateien mit bis zu 1.536 kbit/s auf Ihre Festplatte. Und auch beim Upstream erreichen Sie Geschwindigkeiten von bis zu 192 kbit/s.

T-DSL 1500 ist jetzt fast überall in Deutschland verfügbar. Also nichts wie los.

Infos [www.telekom.de](http://www.telekom.de)



So geht man heute ins Internet

# T · · DSL ·



## Rundkabel für den PC

Advance Peripherals hat seit kurzem runde IDE-Kabel (DMA/133) im Angebot, die im PC-Gehäuse für bessere Luftzirkulation sorgen. Das Kabel gibt es in drei verschiedenen Längen: 45 cm (15 Euro), 60 cm (17 Euro) und 19 cm (19 Euro).  
Info: [www.alternate.de](http://www.alternate.de)

## Kostenlos surfen

Die Freenet.de AG bietet ab sofort einen XXL-Einwahlknoten an. Damit können alle T-ISDN-XXL-Kunden der Telekom jeden Sonn- und Feiertag kostenlos surfen.  
Info: [www.freenet.de](http://www.freenet.de)

## Drei Gigahertz zum Fest

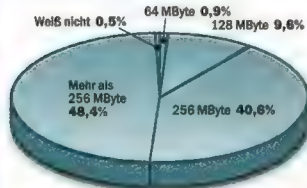
Intel will bis zum Jahreswechsel einen Pentium 4 mit 3.000 MHz vorstellen. Das zeigte ein aktueller Produktplan des Hauptprozessor-Giganten. Ein Preis für das Gigahertz-Monster steht noch nicht fest.

Info: [www.intel.com](http://www.intel.com)

## Aussortiert

Gigabyte wird bei zukünftigen Mainboards auf den Creative-Klangchip CT5880 verzichten. Der Klangprozessor bietet nur Vierkanal-Sound und sollte deshalb gegen einen Sechskanal-AC97-Chip ersetzt werden. Der AC97-Chip ist deutlich günstiger.  
Info: [www.gigabyte.de](http://www.gigabyte.de)

Wieviele MByte Hauptspeicher sind in Ihrem Rechner verbaut?



Quelle: Umfrage unter 800 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 34\*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33\*

Täglich von 7-24 Uhr

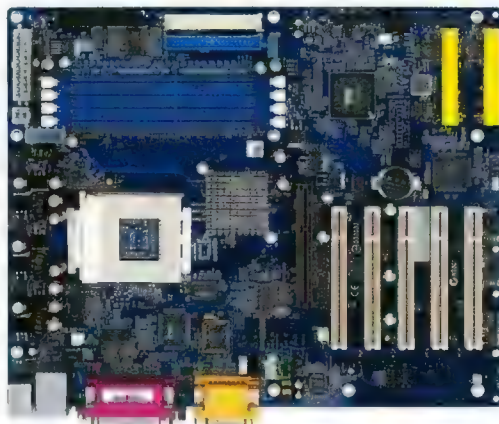
\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68

## SHUTTLE AK37GTR

# KT400-Hauptplatine

### ALLES DRAN

Egal ob USB 2.0, Serial-ATA oder AGP8x, die neue Platine von Shuttle setzt auf die neueste Mainboard-Technik.



Die neue SockelA-Hauptplatine von Shuttle (Tel.: 04121-4766) ist für alle AMD-Prozessoren geeignet, besitzt vier DDR333-Speicherbänke und unterstützt AGP8x-Grafikkarten. Auf der Platine befinden sich ein Raid-Controller, zwei Serial-ATA-Steckplätze für neue Festplatten, ein Sechskanal-Soundchip, eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte und sechs USB-2.0-Steckplätze. Die Platine gibt es für 119 Euro im Handel.

## MICROLINK ADSL FUN USB

# DSL-Modem mit USB-Anschluss

Die Firma Devolo (Tel.: 0241-1827979) stellte kürzlich ein neues ADSL-Modem mit USB-Anschluss vor. Das Microlink ADSL Fun USB erlaubt Downloads von bis zu acht MBit/s und Uploads von bis zu einem MBit/s und soll sehr leicht zu konfigurieren sein. Neben einem USB-Verbindungskabel liegt dem Karton noch ein Softwarepaket aus Treibern, Firewall und Virenkiller bei. Das DSL-Modem kostet 100 Euro.



**KOMPLETT** Das DSL-Modem ist dank Anleitung und USB-Stecker leicht anzuschließen und einzurichten.



**NAMENSSPIEL** Die Mäuse der neuen MX-Serie besitzen eine optische Auflösung von 800 dpi – für PC-Spiele mehr als ausreichend.

## MX700 CORDLESS OPTICAL MOUSE

# Edles ohne Kabel

Logitech (Tel.: 089-894670) präsentiert seine neue Maus-Familie unter dem Namen MX. Die drei Mäuse sind bereits im Handel und werden von der kabellosen optischen Maus MX700 Cordless Optical Mouse angeführt. Ihre USB-Empfangsstation dient außerdem als Ladegerät für die Akkus. Die MX700 hat einen empfohlenen Verkaufspreis von rund 90 Euro; die verkabelte Variante im gleichen Design heißt MX500 und kostet knapp 60 Euro. Für Einsteiger gibt es die MX300 für 50 Euro.

## F1 FORCE FEEDBACK WHEEL

# Thrustmaster mag Ferrari



**ROTER BLITZ** Bei der Nachbildung von Schumis Original-Lenker fehlen lediglich ein paar Regler und das Display.

Unter der Marke Thrustmaster (Tel.: 0190-662789) bringt Guillemot ein neues Lenkrad mit Ferrari-Lizenz auf den Markt. Die Nachbildung von Michael Schumachers Original-Lenker ist karbon- und gummibeschichtet, seine Gas- und Bremswippen sowie die beiden Schalthebel und die analogen Fußpedale wurden aus Aluminium gefertigt. Das Lenkrad ist Ende des Monats für 199 Euro im Handel erhältlich.



# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

# Trendsetter

... damit Sie früher wissen,  
was gespielt wird.

**Die wichtigsten Spiele-News!  
Monat für Monat neu!**

- ★ Topaktuelle News
- ★ Komplette Release-Listen
- ★ Ausführliche Testberichte
- ★ Selbstablaufende Trailer
- ★ Spielbare Demos
- ★ Media Control Charts  
und vieles mehr!

Wo? Auf der neuen **McMEDIA-Trendsetter-CD**, der umfassenden Händlerinfo mit den Spielehits des nächsten Monats! Jetzt kostenlos anfordern!

Möchten auch Sie vom **McMEDIA-Trendsetter-Service** profitieren? Faxen Sie einfach den ausgefüllten Coupon an 0 51 21 / 76 17 27.

Sie erhalten dann völlig kostenlos und unverbindlich die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-CD**.

**[www.mcmedia.de](http://www.mcmedia.de)**

## McMEDIA - Die Erfolgskooperation für Gamestores!

Die **McMEDIA-Leistungsgemeinschaft** ist eine moderne Einkaufs-, Dienstleistungs- und Marketing-Kooperation für mittelständische Multimedia-Fachgeschäfte. **McMEDIA** bietet dem Video- und Computerspiel-Facheinzelhandel ein komplettes Vorteilspaket. Schwerpunkte bilden die Leistungsbereiche Sortimente, Konditionen, Marketing und Dienstleistungen.

**FAX: 0 51 21 / 76 17 27**

☒ Ja, auch ich will vom **McMEDIA-Trendsetter-Service** profitieren!

Bitte senden Sie mir kostenlos und unverbindlich die neuste **McMEDIA-Trendsetter-CD** an folgende Adresse:

Firma: \_\_\_\_\_

Branche: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Position: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Fax: \_\_\_\_\_



## AMD mit 166 MHz FSB

Allen Dementis zum Trotz halten sich Gerüchte, dass AMD plant, den Frontside-Bustakt bei künftigen Prozessoren von 133 auf 166 MHz anzuheben. Die schnellen Chips sollen demnach auf den aktuellen Thoroughbred-CPU's basieren und könnten schon bald erscheinen. Von der Erhöhung dürfte die Gesamtperformance der Prozessoren etwas profitieren, leistungstechnische Quantensprünge sind aber nicht zu erwarten.

Info: [www.amd.de](http://www.amd.de)

## Audio-CDs zu gewinnen

Mit PC Games und Sony Music können Sie 20 Audio-CDs im Wert von rund 400 Euro abstauben. Unter den Einsendern verlosen wir jeweils fünf CDs mit den Titeln „Alternative Moments III“, „Dream Dance Vol. 25“, „Hörsturz Vol. 4“ und „Tunnel Trance Force Vol. 22“. Für jede CD müssten Sie eigentlich rund 20 Euro hinlegen. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Sony Music, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

### Welche Grafikkarte besitzen Sie?

- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200
- ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce2 Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200
- ☐ Nvidia Geforce2 MX
- ☐ Nvidia Geforce256
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Ati Radeon 9700 Pro
- ☐ Ati Radeon 9000
- ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 7500
- ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ STM Kyro I/Kyro II
- ☐ Integrierte Mainboardgrafik 3
- ☐ Weiß ich nicht

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Sony Music und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

## ATI ÜBER SPIELEPROGRAMMIERER

### „Rendermonkey gegen Cg? Das stimmt nicht.“

**PC Games:** Ende August hat Ati in London das Entwicklerforum Ati Mojo in London veranstaltet. Worum handelt es sich genau?

**Huddy:** „Das Forum hat knapp 100 Entwicklern aus Europa die technologischen Möglichkeiten des Radeon-9700-Pro-Grafikchips von Ati im Besonderen und von DirectX 9 im Speziellen näher gebracht.“

**PC Games:** Es scheint so, als wenn Ati erst jetzt seine Beziehungen zu Entwicklern aufbaut. Hat Ati von Nvidia gelernt?

**Huddy:** „Ati hat sich schon immer der engen Zusammenarbeit mit weltweiten Spiele-Entwicklern verpflichtet gefühlt und engagiert sich mit Mojo noch mehr. Indem wir ihnen den Zugriff auf die neueste Technologie und einen neuen, offenen 3D-Standard zur Verfügung stellen, helfen wir den Entwicklern. Nach unserer Meinung sind besonders europäische Hersteller für diese neuen Technologien empfänglich. Deshalb war es uns wichtig, ihnen alles zur Verfügung zu stellen, damit sie die Technik bestmöglich einsetzen können.“



**RICHARD HUDDY** ist European Developer Relations Manager bei Ati.

**PC Games:** Welche Präsentationen wurden auf der Mojo genau gezeigt und welchen Einfluss könnten sie auf zukünftige 3D-Spiele haben?

**Huddy:** „Neben einigen Lesungen über die Vorteile von Pixel Shader 2.0 und High Dynamic Range Rendering wurden besonders die Vorteile der High Level Shading Language (HLSL) von Microsofts

DirectX 9 erläutert. Die neue Programmiersprache soll andere Lösungen ersetzen.“

**PC Games:** Beim genaueren Hinsehen beginnt nun also der Kampf, wer mehr Industrieunterstützung für seine HLSL-Adaption erreicht? Ati mit Rendermonkey oder Nvidia mit Cg? Bis zu welchem Ausmaß denken Sie, dass Nvidias Lösung ein geschlossener Standard ist?

**Huddy:** „Rendermonkey gegen Cg, das stimmt so nicht. Rendermonkey ist eine Umgebung, die Künstler und Programmierer zusammenbringt und es beiden Gruppen ermöglicht, miteinander zu arbeiten. Cg ist Nvidias geschlossener Standard. Ati glaubt, dass HLSL ein wichtiger Schritt vorwärts ist. Offene Standards werden gebraucht, um das Wachstum der Entwickler-Gemeinschaft zu fördern.“

Chatten Sie mit Bernd Holtmann über dieses Thema am 23.10. um 18 Uhr im Themenchat auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).



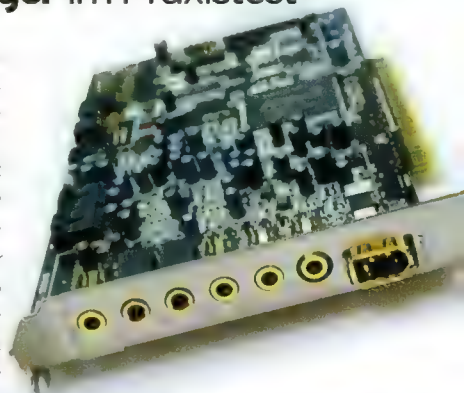
### CREATIVE AUDIGY 2

## Akustischer Überflieger im Praxistest

Kurz vor Redaktionsschluss überließ uns Creative (Tel.: 00353-14380000) die neue Soundblaster Audigy 2 zum Test. An der Unterstützung des EAX-Nachfolgestandards EAX Advanced HD hat sich zwar nichts geändert, dafür kann die Karte nun alle Ein- und Ausgänge mit 24 Bit/96 kHz verarbeiten. Besonders interessant ist die Unterstützung von Dolby Digital EX. Die Soundstandard-Erweiterung für DVD-Filme verwendet einen weiteren Lautsprecher hinter dem Hörer, dessen Signal aus den beiden Rückwärts-Kanälen errechnet wird. Viele Filme, unter anderem *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* unterstützen das neue 6.1-Soundformat bereits. Die Audigy 2 besitzt zudem ein THX-Home-Zertifikat. Auf der technischen Seite sieht es ebenfalls rosig aus: Die Audigy 2 kann hochwertige Audio-DVDs in 24 Bit/192 kHz wiedergeben – natürlich empfiehlt sich dazu ein entsprechendes Boxensystem. Eine wahre Augenweide ist die neue MediaSource-Software, die im Vergleich zu alten Lösungen etwas umfangreicher ist. Die 3D-Leistung und auch die Soundqualität in unseren Spieletests glich übrigens der Ur-Audigy, hier hat sich also nicht viel getan. Für die Platine und die beigelegten deutschen Versionen der Spiele *Hitman 2* und *Soldier of Fortune 2* wandern rund 150 Euro über den Tresen.

BERND HOLTMAHN

**!** Mehr zu aktuellen Soundkarten finden Sie in der PC Games Hardware 11/2002.



### TESTURTEIL CREATIVE AUDIGY 2

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 150,-
TEL.	00353-13480000
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,4

**FAZIT:** Detailverbesserte Audigy mit innovativen Features – gute Wahl

**WERTUNG**

**14**



AVM auf der  
**SYSTEMS2002**  
14. bis 18.10.2002  
Halle B4, Stand 335

**FRITZ!**

DSL/ISDN  
**FRITZ!Card DSL**

FRITZ!Card DSL

€ 149,-

unverbindliche Preisempfehlung, inkl. MwSt.

**FRITZ!DSL**

**NEU!**

#### FRITZ!Card DSL

- DSL- und ISDN-Controller (PCI-Steckkarte)
- DSL-Surfen, Mailen – schnell und sicher
- ISDN-Telefax, Daten, SMS, PC-Telefon u.v.m.
- DSL-Freigabe im PC-Netz leicht möglich
- Speed-optimiertes DSL-Hardware-Design
- PC-integriert – zuverlässig und aufgeräumt
- Sofortstart – keine Zusatzgeräte notwendig
- Plug and Play für Windows XP, 2000, Me, 98, NT 4.0, Linux\*



qualifiziert für  
**DSL**

## Blitzschnell mit FRITZ!Card DSL

Bei FRITZ! gibt's was ganz Neues: **FRITZ!Card DSL**. Megaschnell surfen, universell kommunizieren. **FRITZ!Card DSL** bringt DSL und ISDN auf einer leistungsstarken Karte. Egal ob Powersurfen, Video-Download, SMS oder Telefax, die **FRITZ!Card DSL** bringt die Leitungen zum Glühen.

**FRITZ!Card DSL** holt mehr raus aus T-DSL und versteht sich dabei bestens mit T-Online, 1&1, AOL und anderen Internet-Anbietern. Natürlich ist auch FRITZ! drin, die Software für alles, was ISDN und PC so schön macht. Für den problemlosen Start bringt **FRITZ!Card DSL** alles Notwendige gleich mit und installiert sich kinderleicht. **FRITZ!Card DSL** verbindet Ihren PC ohne Umwege direkt mit DSL und ISDN.

Auf geht's in die Welt von DSL und ISDN. Einfach, zuverlässig schnell – mit **FRITZ!Card DSL**.

Mehr über **FRITZ!Card DSL** erfahren Sie unter [www.avm.de/dsl](http://www.avm.de/dsl), am Infotelefon +49(0)30 / 399 76-696 oder per E-Mail: [info@avm.de](mailto:info@avm.de). **FRITZ!Card DSL** ist ab sofort im Handel erhältlich.

**FRITZ!Card DSL – Highspeed in allen Netzen**

[www.avm.de](http://www.avm.de)

High-Performance Communication by...



AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

\* Linux-Unterstützung in Vorbereitung



# Mit Dell™ haben Sie leichtes Spiel!

## GRATIS

Bei Online Bestellung  
eines Dimension™ PCs\*  
oder Inspiron™  
Notebooks  
bis zum 15.10.

Lexmark X75  
All-In-One Print Center

\*außer Dimension™ 2300

+ 10% Rabatt auf alle  
Laserdrucker bei Online  
Bestellung bis zum 15.10.  
[www.dell.de/peripherals](http://www.dell.de/peripherals)



### Dell™ Performance PC Dimension™ 4550 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz PSB – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 80 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 12x DVD, 32x / 10x / 40x CD-RW Combo Laufwerk
- 16 bit Sound
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- integrierter 10/100 Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0 erweiterbares MiniTowergehäuse mit 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD\*, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

**999 €**

Systempreis ohne Monitor

17" Monitor UltraScan M762p nur 232 €

- mit 512 MB Dual Channel SDRAM: + 174 €
- mit separaten 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 47 €
- optional Modem: + 47 €; ISDN-Karte: + 116 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*

☎ 1020-D5102



### Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4550 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 80 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out)
- 12x DVD, 32x / 10x / 40x CD-RW Combo Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster Live! Mit Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 695 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- integrierter 10/100 Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0 erweiterbares MiniTowergehäuse mit 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD\*, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

**1.399 €**

Systempreis ohne Monitor  
Zusätzlich  
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft®  
Office XP

19" Monitor M992 nur 289 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.66B GHz: + 348 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.80B GHz: + 464 €

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*

☎ 1020-D5202



### Dell™ GeForce4 PC Dimension™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz
- 80 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia GeForce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out)
- separates 16x DVD-ROM und 40x / 10x / 40x CD-RW Laufwerk
- inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD\*, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

**1.299 €**

Systempreis ohne Monitor  
Zusätzlich  
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft®  
Office XP

18" TFT Display 1800FP nur 929 €

- mit 120 GB\*\* Festplatte: + 151 €
- mit 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out): + 232 €
- mit 512 MB PC800 Dual Channel RDRAM: + 232 €

Finanzierung schon ab 42,71 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*

☎ 1020-D9102

Microsoft® Windows® XP  
Professional (OEM) / Aufpreis zu  
Microsoft® Windows® XP Home  
Edition nur 116 €

- Das optimale Desktop  
Betriebssystem für  
Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und  
einfache Bedienbarkeit

Microsoft® Office XP SB (OEM)  
Aufpreis zu Microsoft® Works  
6.0 nur 325 € Bei Online  
Bestellung um 100 € reduziert.

- Das Standardpaket für den  
Einzelanwender von heute
- Ermöglicht eine optimale  
Integration aller  
Anwendungen

Microsoft® Office XP  
Professional (OEM)  
Aufpreis zu Microsoft® Works  
6.0 nur 499 € Bei Online  
Bestellung um 100 € reduziert.

- Die umfassende Lösung für  
professionelle Büro- und  
Teamarbeit
- Zusätzlich zu den Kernpro-  
grammen von Office XP  
enthält Office XP  
Professional: PowerPoint®  
und die Datenbanklösung  
Access.



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.  
\*\* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die austauschbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. \* Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. \* Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell® ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell®, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside™ und Pentium™ sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.





Abbildungen können vom Angebot abweichen.

## Top-Angebot des Monats:

### Dell™ Komplett PC Dimension™ 2300

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 180A GHz, 400 MHz PSB – max. 2.60A GHz Prozessor
- Intel® 845 Chipsatz
- 128 MB PC133 SDRAM, 133 MHz
- 20 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte
- Intel Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- **Dell™ E771 17" Monitor (16" V.I.S.)**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 16 bit Sound
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD<sup>2)</sup>, Norton Anti Virus 2002 OEM
- Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- **Lexmark X75 All-In-One Print Center**

# 999 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>1)</sup>

1020-D0502

## Highscore mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz.

Ob Adventure, Fantasy oder sportlicher Wettkampf – Gaming bringt ohne perfekte Grafik und exzellenten Sound keinen Fun. Deshalb sorgt Dell™ für optimale Hardware, mit der bei blitzschnellen Spielen auch die feinsten Details zu sehen sind. Den Takt dazu geben nagelneue Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz an! Mit dabei sind Sound- und Grafikkarten der Spitzenklasse. Der neue PC Dimension™ 4550 bietet Ihnen darüber hinaus schnelleren Arbeitsspeicher und eine integrierte Netzwerkkarte – ideal auch für LAN-Parties. Nutzen Sie die breite Auswahl an Ausstattungen des größten Direktanbieters von Computern weltweit. Wer einen PC nach Maß will, hat leichtes Spiel und ruft jetzt Dell™ an. Oder klickt einfach zu [www.dell.de](http://www.dell.de) und lässt sich ein Lexmark X75 All-In-One Print Center gratis mitliefern.



**Dell™ E771 17" Monitor**  
16" V.I.S., 70 kHz, 0,27 mm,  
max. 1024 x 768/85 Hz  
nur 175 €



**Dell™ P992 19" FD Trinitron Monitor**  
16" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm,  
max. 1280 x 1024/85 Hz  
nur 405 €



**Dell™ E151FP 15" TFT Monitor**  
1024 x 768, Kontrast 350:1,  
Blickwinkel H70°/V55°  
nur 465 €

### Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz–max. 2.80B GHz
- Intel 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **512 MB PC800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 120 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV-Out)**
- **DVD + RW Recorder zum Brennen von DVDs**
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatz Tasten, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD<sup>2)</sup>, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- **Microsoft® Office XP SB (OEM)**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

## 2.399 €

Systempreis ohne Monitor  
Zusätzlich:  
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP Professional

- 19" TFT Display 1900FP nur 1.275 €**
- mit 128 MB ATI Radeon 9700: + 58 €
  - zusätzliches 16x DVD-ROM Laufwerk + 140 €
  - mit 10/100 PCI Ethernet Netzwerkkarte: + 47 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>1)</sup>

1020-D9202

### Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz–2.20 GHz
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB\*\* EIDE Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- ATI Mobility Radeon 7500, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- **8x DVD-ROM Laufwerk (modular)**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- **internes 56K / V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP (OEM) auf Recovery CD<sup>2)</sup>, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service



## 1.799 €

Zusätzlich:  
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- mit 30 GB\*\* Festplatte: + 139 €
- mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD Combo Laufwerk: + 261 €
- Schwarze Nylontasche: + 58 €

Finanzierung schon ab 59,15 € mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>1)</sup>

1020-I1502

### Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz–max. 2.20 GHz
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 30 GB\*\* EIDE Festplatte
- 15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)
- **Nvidia GeForce4™ 440Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafik**
- **fest eingebautes DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3.5" Diskettenlaufwerk (modular)
- internes 56K / V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, IEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP (OEM) auf Recovery CD<sup>2)</sup>, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

## 2.199 €

Zusätzlich:  
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- mit 40 GB\*\* 5400 UpM High Speed Festplatte: + 232 €
- mit 15" UltraSharp™ TFT Display (1600x1200): + 46 €
- mit Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) auf Recovery CD<sup>2)</sup>: + 116 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>1)</sup>

1020-I3702

„Produkt des Jahres“  
Gleich vier mal wurde Dell™ vom PC Magazin zum „Produkt des Jahres“ gekürt! U. a. als bester Direktanbieter und für den besten Support.

Note 1,6!  
Der Dimension 8200 wurde in der PC Games Hardware 9/2002 hart geprüft und sehr gut benotet: Note 1,6.

## Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP für mobile Computer



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter [www.dell.de](http://www.dell.de) finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Privatkunden

0 800/5 33 55 60 17

Geschäftskunden

0 800/5 33 55 60 30

[www.dell.de](http://www.dell.de)

**DARUM**

**DELL™**





# Ab-gezockt?

## PROBLEMATISCH

Kleine Fachhändler haben an den hohen Preisen am meisten zu knabbern – sie können sich werbewirksame Sonderangebote nicht leisten.

**Drei Euro für eine Tasse Kaffee, acht Euro für einen Kinobesuch** – mit der neuen Währung spart man sich zwar das Geldwechseln für den Urlaub, legt aber sonst vielerorts ein „paar“ Cent drauf. Auch bei PC-Spielen?

**W**arcraft 3, Neverwinter Nights, Mafia: drei brandaktuelle Top-Spiele, für die man jeweils locker mehr als 40 Euro hinlegen darf. Zum Beispiel bei Soundcheck in Offenbach. Mafia gibt's hier für knapp 43 Euro, Neverwinter Nights ist für satte 47 Euro zu haben – umgerechnet rund 94 Mark. Kein Wunder, dass viele Kunden hinter den hohen Preisen den (T)Euro wittern: Im Jahr 2000 zahlte man für Baldur's Gate 2 vergleichsweise günstige 85 Mark. Soundcheck-Inhaber Oskar Walter beteuert allerdings, dass er seine Gewinnmargen um keinen Cent erhöht hat – im Gegenteil: „Heute verdiene ich an einem PC-Spiel etwa € 5,30, im Jahr 2001 waren es DM 11,20.“ Die Großhandelspreise belegen das. Dort wollte man für Baldur's Gate 2 im November 2000 DM 65,90 haben,

heute sind es für Neverwinter Nights € 39,90. Denselben Preis zahlt Oskar Walter für Warcraft 3 – und die Käufer, die bei dem Sonderangebot einer bekannten Großmarkt-Kette zuschlugen. Mit solchen Aktionspreisen kann ein kleiner Laden wie Soundcheck nicht konkurrieren. Warcraft 3 stand dort wie Blei in den Regalen: „Nach der ersten Woche musste ich die Notbremse ziehen und das Spiel zu meinem Einkaufspreis verkaufen“, resümiert Walter.

Infogrames Deutschland will sich den Teuro-Schuh auch nicht anziehen. „Die empfohlenen Verkaufspreise sind zum Jahreswechsel im Verhältnis zum Umrechnungskurs übernommen worden“, so Thomas Huber, Verkaufsleiter bei Infogrames. „Neverwinter Nights kostete in der Entwicklung mehrere Millionen US-Dollar, so





**T-DAY** Command & Conquer: Tiberian Sun wurde 1999 für stolze DM 99,95 verkauft und löste heftige Proteste aus.



**EINHEITLICH** Miriam Nau von Vivendi Universal möchte die Einhaltung der empfohlenen Verkaufspreise gewährleisten, um den Kunden einen transparenten Markt zu bieten.



**KEIN TEURO** Thomas Huber von Info-grades spricht von einer exakten Preis-Umrechnung zum Jahreswechsel.

dass hier ein empfohlener Verkaufspreis von 49 Euro gerechtfertigt ist. Die Kosten sind im Spielbereich deutlich gestiegen – durch geringere Verkaufszahlen, Raubkopier, günstige Flatrates.“ Tragen also Software-Piraten die Schuld an den hohen Spiele-Preisen? Fest steht, dass es Verkaufspreise von umgerechnet annähernd 100 Mark – von ganz wenigen Ausnahmen wie **Command & Conquer 3**, das 1999 für DM 99,95 angeboten wurde, einmal abgesehen – schon seit Mitte der 90er-Jahre nicht mehr gab. Fest steht allerdings auch, dass es in Zeiten von DSL und Internet-Tauschbörsen noch nie so einfach war, ein Spiel für lau zu bekommen. Bei Vivendi Universal sieht man das ähnlich: „Wir unternehmen alle Anstrengungen, um der Problematik Herr zu werden. Der Battle.Net-Key ist beispielsweise ein bewährtes Instrument, um trotz existierender Cracks immer noch hervorragende Verkaufszahlen zu erzielen“, sagt Miriam Nau, Marketing Managerin von Vivendi. Es ist kein Wunder, dass die Hersteller immer öfter auf findige und für den legalen Nutzer lästige Kopierschutz-Mechanismen zurückgrei-

fen müssen – angesichts der explosionsartig gestiegenen Produktionskosten (siehe Tabelle) tut jede Raubkopie doppelt weh. Und gerade diese Kosten bringen den Stein ins Rollen: Wenn etwa Sunflowers drei Millionen Euro in die Entwicklung von **Anno 1503** (empfohlener Verkaufspreis: rund 50 Euro) investiert, muss das Geld schließlich irgendwie wieder reingeholt werden – 100.000 verkaufte Exemplare, vor ein paar Jahren noch ein Erfolg, würden inzwischen noch nicht mal einen Bruchteil der Kosten decken. Die Prognose vieler Hersteller: Die Preise für Spitzenspiele werden sich mittelfristig bei rund 50 Euro einpendeln. Bittere Erfahrungen in der Vergangenheit hätten nämlich gezeigt, dass selbst eine massive Preissenkung (das Rollenspiel-Epos **Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva** wurde von Topware Interactive vom Start weg für umgerechnet 25 Euro angeboten) nur wenige zusätzliche Exemplare verkauft – zu wenige. Das musste auch Topware, ein Verfechter des Kein-Spiel-darf-mehr-als-50-Mark-kosten-Credos, feststellen: Die Firma existiert heute nicht mehr.

JOCHEN GEBAUER

## Warum Top-Spiele 45 Euro kosten

- Rasant gestiegene Personalkosten durch immer größere Teams
- Gesunkene Verkaufszahlen durch Raubkopier-Problematik
- Immer längere Entwicklungszeiten (mind. 2 Jahre für Top-Spiele)
- Enorme Kosten für die Lizenzierung von 3D-Engines
- Gestiegener Aufwand für Sprachaufnahmen sowie Übersetzungen
- Höheres Qualitätsbewusstsein der Käufer
- Konkurrenzkampf erfordert verstärkte Marketing-Anstrengungen
- Erhöhter Testaufwand in der Qualitätssicherung

## Teure Produktionen

Die folgende Beispielrechnung wurde von Luke Ahearn, Art Director bei **America's Army**, für sein nächstes Projekt aufgestellt. 24 Monate Entwicklungszeit und neun Mitarbeiter werden einkalkuliert. Zum Vergleich: An **Anno 1503** wird seit vier Jahren gearbeitet, das **FIFA 2003**-Team besteht aus 100 Angestellten. Vertriebskosten sowie Werbung und Marketing sind noch nicht berücksichtigt.

Personal	
Produzent	240.000
Chefprogrammierer	168.000
Geschäftsführer	120.000
Programmierer	96.000
Designer	96.000
Level-Designer	84.000
3D-Grafiker	84.000
2D-Grafiker	36.000
Animateur	36.000

Software	
3D-Engine	50.000
3D Studio Max	9.000
Photoshop	1.500

Sonstiges	
PC-Arbeitsstationen	24.000
Sound-Aufnahmen	15.000

Verwaltung	
Management	11.000
Büro-Material	24.000
Miete	31.200

<b>Gesamt</b>	<b>1.137.700</b>
Alle Angaben in US-Dollar	





# Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Unreal Tournament 2003

Angesiedelt im 24. Jahrhundert, bietet die Fortsetzung des Ego-Shooters über 50 Charaktere zur Wahl, die mit verbesserten und neuen Waffen an rund 30 Schauplätzen auf Gegnerhatz gehen.

Prämien-Nr.: 002079



ANNO 1503

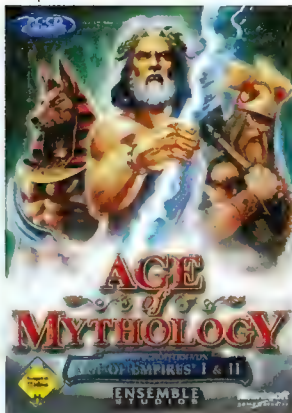
Aufbruch in eine neue Welt stellt eine gelungene Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategie-Spiel in Echtzeit dar. Stehen Sie mit **ANNO 1503** in einer unbekannten Inselwelt in See, um das Mittelalter neu zu erobern!

Prämien-Nr.: 002086





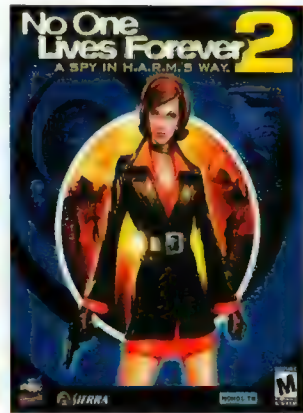
**Mafia**  
Sie lieben Shooter und Actionspiele, sind aber auch einem Driver nicht abgeneigt?  
Prämien-Nr.: 002078



**Age of Mythology**  
Führen Sie eine antike Zivilisation zu Ruhm und Ehre.  
Erscheint am 14.11.02  
Prämien-Nr.: 002087



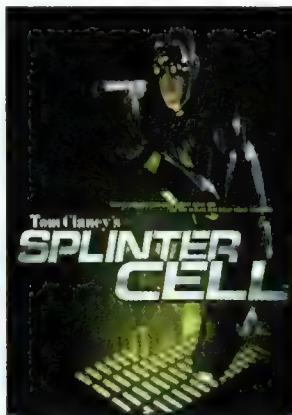
**Gothic 2**  
Der Nachfolger des großen 3D-Rollenspiels aus Deutschland.  
Erscheint im November 2002  
Prämien-Nr.: 002082



**No One Lives Forever 2**  
Nachfolger des Hits „The Operative: No One Lives Forever“.  
Erscheint am 31.10.02  
Prämien-Nr.: 002088



**FIFA Football 2003**  
Überwältigendes Fußball-Erlebnis mit komplett neuer Engine. Erscheint am 31.10.02  
Prämien-Nr.: 002083



**Splinter Cell**  
Ein taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extraklasse.  
Erscheint am 28.11.02  
Prämien-Nr.: 002089



**Hercules XPS-210**  
Formschönes und leistungsstarkes 2.1-Soundsystem mit 50 Watt RMS-Gesamtleistung.  
Prämien-Nr.: 002090



**Gamessurround Muse 5.1 DVD**  
verfügt über drei analoge Line-Outs und kann lebensechten 5.1-DVD-Sound wiedergeben.  
Prämien-Nr.: 002091

Einfach und bequem  
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch  
eine Übersicht sämtlicher  
Abo-Angebote von  
PC Games und weiterer  
COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM inkl. Bonus-CD - nur im Abo (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.  
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr; Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird  
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte sammeln Sie mir folgende Prämie:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

**ÜBRIGENS:** Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gehlenpoh



# Robin Hood

DIE LEGENDE  
VON SHERWOOD


DIE  
LEGENDE  
LEBT!

Release: 15.11.2002

[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)



© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

 wanadoo



# STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

## Die Reise nach Nordland

Nach nur wenigen Monaten Entwicklungszeit kommt mit **Die Reise nach Nordland** ein neuer Teil der **Cultures**-Saga auf den Markt. Im Vergleich mit **Cultures 2** verspricht Funatics Wettereffekte, einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, ein umfangreiches Tutorial, eine verbesserte Künstliche Intelligenz, Unter-Quests sowie einen einfach zu bedienenden Editor. Der geplante Erscheinungstermin für **Die Reise nach Nordland** ist der November dieses Jahres.



Im Aufbau-Spiel **Race Tracks Unlimited** dreht sich alles um den Aufbau der perfekten Rennstrecke. Je vielfältiger die Strecke, desto spektakulärer werden die Rennen der NASCAR-, Formel-1- und Tourenwagen-Serien und desto mehr Zuschauer werden angelockt. Um zudem die Fans glücklich zu machen, wird um die Strecke herum ein Erlebnispark mit Imbissbuden, Ausstellungen und Rahmenprogramm errichtet. Hersteller Westka verwendet für **Race Tracks Unlimited** eine eigene 3D-Engine, die dreh- und zoombare Kameraeinstellungen erlaubt. In den Handel kommt das Spiel voraussichtlich Ende des Jahres 2003.

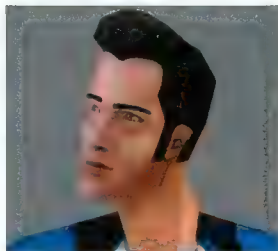
## SIM CITY 4

### „Müllsäcke stapeln sich vor den Häusern.“

**PC Games:** Was sind die wichtigsten Änderungen von **Sim City 4** gegenüber dem Vorgänger?

**Decker:** „Wir haben eine ganz neue 3D-Engine und zwei unterschiedliche Spielmodi: Für den Gottmodus haben wir das alte Spielprinzip in etlichen Punkten erweitert. Man ist nicht mehr nur für eine einzelne Stadt verantwortlich, denn mit den Nachbarstädten kann man nun auf sehr realistische Weise Waren und Arbeitnehmer austauschen. Im My-Sim-Modus lässt man einen Sim in die Stadt einziehen und kann hören, was er mag, was er nicht mag oder was er von seiner Nachbarschaft hält. Er kann als Bürgermeister für die Stadt arbeiten, um für bessere Jobs, für eine bessere Gesundheitsversorgung oder eine bessere Ausbildung zu sorgen.“

**PC Games:** Wird man mehr Feedback von den Einwohnern bekommen?



SEAN DECKER ist der Produzent von **Sim City 4**.

**Decker:** „Ja. Während man in **Sim City 3000** auf Diagramme angewiesen war, kann man nun direkt sehen, was auf den Straßen vor sich geht. Da sich nun Müllsäcke vor den Häusern stapeln, Überfälle tatsächlich abspielen oder Smog über die Bezirke zieht, bekommt man nun einen sofortigen Eindruck davon, was in der Gegend getan werden muss. Die Tabellen und Diagramme wird es aber weiterhin geben.“

**PC Games:** Im Sims-Modus kann ich meine **Die Sims**-Fami-

lien importieren. Ist das der Ersatz für das jüngst abgebrochene **Sims-Ville**-Projekt?

**Decker:** „In gewisser Weise: Es gibt zwar relativ wenig Interaktion mit der Nachbarschaft, aber man kann seine Sims als Freunde betrachten. Sie erzählen dem Spieler, was in dem Viertel abgeht, wie die Schulen sind, was die Läden taugen, wie wohl man sich dort fühlt.“

**PC Games:** Gibt es weitere Pläne, **Sim City** mit **Die Sims** oder mit **Sims Online** zu verknüpfen?

**Decker:** „In ferner Zukunft wollen wir die Interaktionsmöglichkeiten des Internets mit **Sim City** verknüpfen, das muss aber nicht unbedingt mit **Die Sims** geschehen.“

**PC Games:** Es gibt im Augenblick also keinen Mehrspielermodus?

**Decker:** „Richtig. Man hat aber die Möglichkeit, Großräume oder Stadtteile mit seinen Freunden auszutauschen.“

## Die Gilde Add-on

Noch mehr Fakten zum Add-on: Die Figuren werden einer Schönheitskur unterzogen. Die Modelle (unter anderem der Friedhofswärter) sind nun detaillierter und unterscheiden sich je nach Rang – ein Meister wird also anders aussehen als sein Lehrling.

## Industriegigant 2 - 1980-2020

Noch im Herbst wird das erste Add-on zu **Der Industriegigant 2** erscheinen. 3 Kampagnen mit 20 Missionen, 56 neuen Produkten und Industrien, 30 Endloskarten sowie eine neue Lagerverwaltung sollen für Spielspaß sorgen.

## Black & White 2

Peter Molyneux gab erste Details von **B&W 2** (geplant für 2003) bekannt: Das Spiel soll sich mit Massenschlachten, apokalyptischem Wetter und Großstädten „epischer“ und actionreicher anfühlen. Der Spieler ist diesmal Kriegsgott oder Beschützer.

## HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

- Anno 1503**  
Aufbau-Strategie | 25. Oktober 2002  
EA Games
- Command & Conquer: Generals**  
Echtzeit-Strategie | 21. Januar 2003  
Electronic Arts
- Age of Mythology**  
Echtzeit-Strategie | 14. November 2002  
Microsoft
- Anstoß 4**  
Fußball-Manager  
15. November 2002 | Ascaron
- Master of Orion 3**  
Runden-Strategie | 28. November 2002  
Infogrames
- Sim City 4**  
Aufbau-Strategie | 15. November 2002  
Electronic Arts
- Fußballmanager 2003**  
Wirtschaftssimulation | 29. November 2002  
Electronic Arts
- Rollercoaster Tycoon 2**  
Aufbau-Strategie | 31. Oktober 2002  
Infogrames
- Imperium Galactica**  
Echtzeit-Strategie | 1. Oktober 2002  
CDV
- Praetorians**  
Echtzeit-Taktik | Februar 2003  
Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





# Anno 1503

**Am Freitag, 25. Oktober anno 2002, ist Anno-1503-Tag.** Bei PC Games erfahren Sie schon jetzt, ob die 50 Euro sinnvoll investiert sind.

**R**uuuuuuuuuuuuuuuuums! Ein gewaltiger Donner-schlag erschüttert unsere Stadt. Da, wo vorher ein Turm in unserer Burgmauer stand, klafft nun ein unschönes, rauchendes Loch. Und dort, wo bis vor wenigen Sekunden Bogenschützen die Sehnen ihrer Waffe Probe spannten, stehen jetzt keine Bogenschützen

mehr. Stattdessen rollen die Bediensteten der Konkurrenz ihre Mörser und Kanonen scheinbar unaufhaltsam in Richtung unserer Stadt, vorbei an den Feldern der Getreidebauern. Flink das Stadttor verschlossen. Verdammt, wo bleiben die Armbrustschützen? Ah, da, jetzt aber auf die Zinnen! Nachladen, los! Alles klar? Dann: Feuer!!! Pflonk-pflonk-pflonk – die Bolzen schnellen von den Zinnen, treffen die Männer hinter den Kanonen. Der Vormarsch von Westen scheint gestoppt. Doch von Süden poltern gigantische Belage-

rungstürme heran. Also gut, dann schicken wir jetzt die Kavallerie an die Front. Öffnet das Tor! Derweil richten wir die Katapulte auf die Lanzenträger aus, die durch den Wald huschen. Pardon, huschten. Unterdessen pflügen die bis ans Deck mit Kanonen bestückten Boote unserer Kriegsmarine ans südliche Ende der Insel und bomben rie-





## 1 | Wohnhaus / Wirtshaus

Der Wirt holt den Alkohol im Kontor ab und schenkt ihn aus.

## 2 | Marktplatz

Hier decken sich die Bewohner mit Vorräten ein. Es gibt Stände für Nahrung/Salz, Tabak/Gewürze, Stoffe/Leder, Lampenöl, Kleidung, Schmuck und Wein.

## 3 | Wohnhaus / Markthaus

Die Lagerhäuser erweitern ihr Territorium und erhöhen die Obergrenze für Vorräte.

## 4 | Kapelle

Schon in kleinsten Siedlungen wird dieser Holzbau eingefordert.

## 5 | Kirche

Bürger verlangen nach einer gotischen Kirche; Kapellen im Umkreis werden upgedatet.

## 6 | Schule

Mit der Zeit sammelt sich Wissen für das kleine Einmaleins der Technologien an.

## 7 | Universität

Hier wird gelehrt und erforscht - und zwar die gesamte Palette an Erfindungen.

## 8 | Bibliothek

Die Bucherei erhöht die Obergrenze für "Wissen".

## 9 | Feuerwehr

Brände können von einem Haus auf andere übergreifen. Die Feuerwehr verhindert das.

## 10 | Medikus

Mithilfe von Heilkräutern kuriert der Doktor die von der Pest befallenen Bewohner.

## 11 | Galgen

Das Podest hat abschreckende Wirkung auf Räuber, die Marktkarren überfallen.

## 12 | Badehaus

Die Thermen verringern die Pest-Anfälligkeit und werden von Kaufleuten vorausgesetzt.

## 13 | Theater

Die Bretter, die das Geld bedeuten: Der Adel trifft sich regelmäßig im prächtigen Theater.

## 14 | Pavillon

Aristokraten legen Wert auf Gärten, Zierzäune, Statuen und Pavillons zum gemütlichen Verweilen.

## 15 | Rathaus

Das schicke Gebäude verringert die Häufigkeit von Aufständen.

## 16 | Wohnhäuser von Plebejern

WAREN: Nahrung, Leder, Stoffe

## 17 | Wohnhäuser von Stadlern

WAREN: Nahrung, Leder, Stoffe, Salz  
GEBÄUDE: Wirtshaus, Kapelle

## 18 | Wohnhäuser von Bürgern

WAREN: Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren  
GEBÄUDE: Wirtshaus, Kirche, Schule

## 19 | Wohnhäuser von Kaufleuten

WAREN: Nahrung, Salz, Tabakwaren, Gewürze, Lampenöl, Stoffe, Seidenstoffe  
GEBÄUDE: Wirtshaus, Kirche, Universität, Badehaus

## 20 | Wohnhäuser von Aristokraten

Im Gegensatz zu Anno 1602 entstehen Aristokratenhäuser nicht aus den Gebäuden der Kaufleute, sondern werden eigens aufgestellt.

WAREN: Nahrung, Kleidung, Goldschmuck, Wein  
GEBÄUDE: Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlagen





## 01 | Jäger & Gerberei

Die Tierhäute der erlegten Hirsche und Bisons landen in der Gerberei, das Fleisch stockt den Nahrungsvorrat auf.

## 02 | Holzfäller

Mit den gefällten Bäumen werden Häuser gebaut, Werkzeuge geschmiedet, Schiffe gezimmert und Waffen hergestellt.

## 03 | Getreideplantage & Mühle & Bäckerei

Das Getreide wird zu Mehl, dieses wiederum zu Nahrung in der Bäckerei verarbeitet.

## 04 | Werkzeugmacher

Am Bau geht nichts ohne die Werkzeuge aus Eisen und Holz.

## 05 | Heilkräuterplantage

Die Kräuter werden vom Medikus zur Heilung kranker Bewohner eingesetzt.

## 06 | Hanfplantage & Seilerei

Die Hanfseile brauchen Sie für den Bau von Schiffen, Bögen und Katapulten.

## 07 | Hopfenplantage & Brauerei

Für die Herstellung von Alkohol ist lediglich Hopfen erforderlich.

## 08 | Rinderfarm & Fleischerei

Ein weiterer Nahrungslieferant: von der Weide direkt auf die Schlachtbank, von dort auf den Teller der Bewohner.

## 09 | Weingut

Hier wird Wein angebaut und gekeltert, den ausschließlich die anspruchsvollen Aristokraten konsumieren.

## 10 | Schafarm

Die Schafe liefern Wolle für die Stoffe der Webstube.

## 11 | Pelztierjäger + Schneiderei

Die Aristokraten-Kleidung wird aus wertvollen Pelzen (von Silberfüchsen oder Robben) und Stoffen gefertigt.

## 12 | Kleinbauer

Aus den geernteten Kartoffeln wird Schnaps gebrannt. Alternativ züchtet der Landwirt Schweine auf der Wiese.

## 13 | Steinbruch & Steinmetz

Die Ziegel sind unentbehrlich für den Häuserbau.

sige Brandlöcher in die Segel. Eine erbärmliche Nusschale, die panisch die Flucht antritt, lassen wir großzügig ziehen. Schadenfroh rufen wir hinterher: „Schönen Gruß an deinen Gebieter – und lasst euch hier nie mehr blicken!“

Wer geduldig seine Städtchen aufbaut und fleißig neue Inseln erschließt, der duldet nun mal keine Belästigungen am Arbeitsplatz. Auch ohne Nachbarn, die das Kriegsbeil ausgraben, gibt's im Anno 1602-Nachfolger nämlich genug

zu tun – denn die Ansprüche des eigenen Volkes sind genauso wie die Anno 1503-Welten selbst: riesig. Bis vornehme Kaufleute in langen Seidengewändern durch die Gassen flanieren, Kathedralen und Theater das Stadtbild prägen, Statuen und Triumphbögen zu Ehren des Oberhaupts errichtet werden, vergehen viele (unterhaltsame) Stunden. Meist beginnen Sie mit nicht mehr als einem kleinen Schiff, auf dem ein paar Holzbalken, Werkzeuge und Ziegel lagern. Erste Entscheidung: Wo niederlassen? Auf der Seekarte sind bereits alle Inseln eingezeichnet; wenn Sie sich im Szenario umschauen, entdecken Sie tropische Dschungelwelten und nordische Nadelwälder, lauschige Flußtäler, Eisberge und ausgedehnte Steppen. Gut möglich,

dass sich Indianer, Mongolen oder Eskimos in den Welten niedergelassen haben. Nur: Das wissen Sie erst, sobald Sie die Inseln erkunden. Was Sie anfangs auch nicht wissen: welche Pflanzen (Baumwolle, Wein, Tabak, Getreide etc.) auf den Böden sehr gut, normal oder gar nicht gedeihen und welche Bodenschätze (Eisenerz, Gold, Marmor, Salz, Edelsteine) in den Bergen lagern – wenn Sie Pech haben, sind hochragende, imposant anmutende Gebirgsketten kom-

**Einfluss-reich** In der höchsten Zoomstufe erkennen Sie den Einzugsbereich eines Bauwerks.



**JUGEND FORSCHT** Anhand der Technologie-Bäume wählen Sie aus, was Sie als Nächstes in der Uni erforschen möchten.





**GELD STINKT NICHT** Für den Adel bauen Sie eigene Viertel. In der rechten Leiste werden die geforderten Waren und öffentlichen Gebäude eingeblendet.

plett „leer“. Anfangs heißt es schnell sein: Denn die schönsten Flecken sind auch von Ihrer Konkurrenz heiß begehrt. Wo es Ihnen gefällt, entsteht ein Kontor, in das Sie die mitgebrachten Baumaterialien einlagern. Fischer, Bauer, Rinderzüchter und Jäger organisieren Nahrung, Schaffarm und Weber liefern Wolle und Stoffe; ein Wegesystem verbindet die Wohnhäuser, Plantagen und Betriebe, auf denen dann Marktkarren die Waren abholen und Bewohner herumlaufen.

In die ärmlichen Holzhütten ziehen zunächst Pioniere ein. Diese Pioniere entwickeln sich mit der Zeit zu Siedlern, Bürgern und Kaufleuten – allerdings nur, wenn Sie beispielsweise Tabakwaren, Stoffe, Alkohol und Kleidung anbieten können und Bauwerke wie Kirchen, Schulen oder Badehäuser aufstellen. Da die genannten Gebäude nur über ein bestimmtes Einzugsgebiet verfügen, müssen Sie vorausschauend planen und bauen. Beim Aufstieg von einer Stufe zur nächsthöheren nehmen sich die Bewohner Holz, Steine und Werkzeuge aus dem Lager und bauen ein schöneres, größeres Haus, in das dann erheblich mehr Personen passen. Die einfache Rechnung: mehr Untertanen, höhere Nachfrage, bessere Verkäufe, mehr Geld für noch mehr Wohnhäuser, Handwerksbetriebe, Bergwerke, Werften, Bauwerke, Schiffe und Soldaten. Aber Achtung: Wenn die Bürger an den Marktständen beispielsweise keine Stoffe vorfinden (etwa weil Sie zu wenige Schaffarmen gebaut haben), dann werden diese Bürger muffig und laufen übel gelaunt nach Hause. Bleibt das über einen längeren

Zeitraum so, werden aus Bürgern wieder Siedler – und die Häuser um eine Stufe zurückgebaut. Das ist deshalb so ärgerlich, weil beim Aufstieg das Baumaterial erneut fällig wird.

Unsere Pioniere sind pflegeleicht und geben sich bereits mit Nahrung, Leder und Salz zufrieden, Aristokraten hingegen verlangen nach eigens gebauten Nobelvillen, Wein, Goldschmuck und edler Kleidung aus Pelz und Seide. Die Bewohner marschieren regelmäßig zu den Marktständen, kaufen dort ein und stocken so ihre privaten Vorräte auf. Die enormen Mengen an Gewürzen, Schmuck und Baumaterial kauft man entweder für teures Geld beim freien Händler, der regelmäßig vorbeischaufelt, bei befreundeten Völkern oder bei Eingeborenen. Oder man produziert einfach selbst. Dazu müssen allerdings weit entfernte, exotische Inseln erkundet werden, auf denen man Baumwoll- oder Zuckerrohr-Plantagen einrichtet und die Güter dann auf dem Seeweg in die Hauptstadt transportiert – was man auch automatisieren darf. Dann pendeln Schiffe mit dick aufgeplusterten Segeln und prall gefüllten Lagerbäuchen zwischen den Filialen hin und her, am besten eskortiert von Kriegsschiffen, deren Kanonen und Soldaten die Piraten und arglistige Rivalen abschrecken. Wird doch einmal ein Schiff beschädigt, lässt es sich in der Werft wieder instand setzen.

Nicht nur der Bau von Wohnhäusern, Plantagen und

## Weltreise durch die Anno-Klimazonen

Bei Ihrer Entdeckungstour stoßen Sie auf Inseln mit unterschiedlichsten Klimazonen, Tierarten und Eingeborenen. Wir nehmen Sie mit auf eine Anno-Weltreise.

### Prärie:

- Prädestiniert für den Anbau von Tabak, Wein und Baumwolle. Auf den ausgedehnten Flächen fühlen sich Antilopen, Bisons, Koyoten und Geier wohl.
- Relativ häufig stoßen Sie auf tauschfreudige Indianer, die Ihnen zum Beispiel handgewebte Stoffe verkaufen.

### Nord:

- Wein, Heilkräuter und Hopfen wachsen in dieser Region wie Unkraut, Fische, Hirsche, Bären, Rehe und Karnickel durchstreifen die Wälder – hier finden Sie beste Bedingungen für ihr Hauptquartier.
- Die Wahrscheinlichkeit ist groß, auf Marmorvorkommen zu stoßen.
- In dieser Klimazone sind auch die vornehmen Venezianer anzutreffen, deren freie Händler für faire Preise sorgen und so ziemlich alles ein- und verkaufen.

### Polar:

- Aus dem Walspeck der erlegten Riesensäger entsteht Lampenöl in der Transiederei.
- Neben Walen sind hier Robben, Seelöwen, Pinguine und Eisbären ansässig. Und natürlich haben auf den Schollen auch die Eskimos ihr Iglu-Lager aufgeschlagen.

### Steppe:

- In die Zeltstädte der Beduinen verirren sich oft Giraffen und Löwen. Einen Abstecher wert: die prächtigen, goldüberzogenen Paläste der Mauern, die ihren Reichtum dem Handel mit exotischen Waren verdanken.
- Auf den furchtbaren Böden gedeihen Gewürzstauden besonders gut: im Felsgestein verborgen sich Goldflöze und wertvolle Edelsteine.

### Tundra:

- Salz wird bereits von den Siedlern verlangt – hier ist es zu finden. Der abgebaute Salzstein wird in der Saline weiterverarbeitet.
- Vorsicht vor den kriegerischen Mongolen, die sich leicht provozieren lassen! Wesentlich friedlicher: die Elche, die auf den ausgedehnten Weideflächen grasen.

### Dschungel:

- Affen, Leoparden und Tiger durchstreifen die Palmenhaine, Papageien segeln durch die Lüfte.
- Afrikaner und Azteken sind hier zu Hause; auf entlegenen Südsee-Inseln entdeckt man die Pfahlbauten der Polynesier.
- In den Tropen gedeihen Baumwolle (für Stoffe) und Zuckerrohr (wird in der Rumbrennerei zu Alkohol verarbeitet) besonders gut – gute Bedingungen für Seide und Farbstoffe. Mit Glück stoßen Sie auf Azteken, Afrikaner oder Polynesier.
- Die Fasern der Seidenraupen werden zu Seide verarbeitet und mit den Farben der Indigo-Plantage eingefärbt.



## 01 | Kleine/Große Erzschmelze

Verarbeitet Eisenerz mithilfe von Holzkohle zu Eisen

## 02 | Erzmine/Tiefe Erzmine

Die Eisenerzflöze werden im Bergwerk herausgeklippt.

## 03 | Büchsenmacher

Holz und Eisen ergeben Musketen für die Musketiere sowie Schiffskanonen für die Galeeren.

## 04 | Große Waffenschmiede

Der Schmied fertigt scharfe Streitkräfte für die schnelle Kavallerie sowie Lanzen für Lanzenträger.

## 05 | Kleine Waffenschmiede

Die scharfen Klingen für die Schwertkämpfer werden aus Eisen geschmiedet.

## 06 | Kanonengießerei

Alles aus einem Guss: Hier rollen Landkanonen sowie die extrem effektiven Mörser vom Band.

## 07 | Rüstungsbauer

Die Harnische aus Leder und Eisen schützen unter anderem Kavallerie und Bedieneinheiten.

## 08 | Kriegsmaschinenbauer

Aus Hanfseilen und jede Menge Holz entstehen Katapulte und die gefürchteten Belagerungstürme.

## 09 | Bogenmacher

Die Armbrüste und Bögen sind für die Ausstattung Ihrer Schützen unentbehrlich.

## 10 | Lanzenträger

Die langen Speere sind besonders effektiv gegen Krieger zu Pferde; im Gefecht mit Schwertkämpfern kommen Reichweitenvorteile zum Tragen.

## 11 | Schwertkämpfer

Gehört in jede Armee: bestens für den Nahkampf gegen Fußtruppen geeignet, schnell und strapazierfähig.

## 12 | Sanitäter

Versorgen Sie die Wunden Ihrer angeschlagenen Krieger rechtzeitig - der Pfleger eilt allen Bedürftigen zu Hilfe.

## 13 | Kanonen

Die Kugeln richten verheerende Schäden an - vor allem beim Knacken von Mauern.

## 14 | Mörser

Die langen Nachladezeiten werden durch die enorme Reichweite und die ballistischen Kugeln (fliegen über Gebäude hinweg) ausgeglichen.

## 15 | Kanoniere

Die berittenen und geharnischten Soldaten lassen die Gegner ihre Streitkräfte spüren und galoppieren geschwind, sind aber nicht ganz billig.

## 16 | Katapult

Die Katapulte schleudern die Steine beachtlich weit; allerdings sind zum Bewegen der Ungetümme zwei Bedieneinheiten erforderlich.

## 17 | Musketiere

Dank ihrer Musketen sind diese Einheiten für den Nah- und Fernkampf geeignet. Vorteil: ihre enorme Reichweite.

## 18 | Bogenschützen

Die Erben Robin Hoods sind preiswert, laden schnell nach, haben eine hohe Reichweite, sind aber nicht sehr widerstandsfähig.

## 19 | Armbrustschützen

Die Bolzen haben eine enorme Durchschlagskraft. Nachteile: teuer und im Vergleich zu Bogenschützen längere Nachladezeiten und geringere Reichweite.

## 20 | Belagerungsturm

Schaffen Sie es, die Türme direkt an die Burgmauern heranzurufen, gelangen Soldaten über die Zinnen ins Innere der Stadt.

## 21 | Pikiniere

Nur mit Holzspießen ausgestattet, sind die Pikiniere schnell und günstig zu rekrutieren, aber nicht sehr haltbar.

## 22 | Bedieneinheiten

Katapulte, Mörser und Kanonen können nur von Bediennschaften bewegt werden.

17

15

Den Punkt, an dem sich fertig rekrutierte Einheiten sammeln, bestimmen Sie selbst.

4

Wachtürme verstärken Sie mit Bogen-, Armbrust- und Musketenschützen

5

Mauern und Gebäude können nur von Artillerie (Mörser, Kanonen, Katapulte) zerstört werden; die Brandpfeile der Bogenschützen stecken Gebäude in Brand.

3

22

21

Das Terrain beeinflusst die Geschwindigkeit der Einheiten sowie die Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten.

12

14

Die Flugbahnen der Mörser- und Katapultgeschosse sind ballistisch, feuern also über Hindernisse hinweg.

18

Betrieben verschlingt Geld, auch deren laufender Betrieb. Also müssen Sie darauf achten, dass Sie mehr einnehmen als ausgeben. Goldtaler lassen sich auf zwei Arten verdienen: erstens, indem man Nahrung, Kleidung, Salz, Tabakwaren oder Lampenöl an die Bevölkerung verkauft, zweitens, indem man Überschüsse anbietet – Ware, Preis und Menge einstellen, fertig. Das holen dann interessierte Handelspartner oder die fahrenden Händler der Venezianer ab. Übertreiben Sie es nicht mit den Preisen – die Italiener sind nicht auf den Kopf gefallen und vergleichen die Tarife. Bietet Ihre Konkurrenz etwa Alkohol deutlich billiger an, bleiben Sie auf Ihren Fässern sitzen. Wenn Sie zum Beispiel regelmä-

ßig Nahrung von einem befreundeten Kontor beziehen möchten, dann richten Sie einfach eine regelmäßige Handelsroute ein. Das funktioniert genauso einfach wie der Transport fertiger Seidenstoffe von Ihrer exotischen Insel zu Ihrem Hauptquartier – einfach einstellen, welche Mengen von welcher Ware wo ein- und wo ausgeladen werden sollen, und schon kann's losgehen. Bis zu acht Stationen werden unterwegs abgeklappert.

Die meisten Gebäude werden freigeschaltet, sobald der Spieler soundsoviele Siedler oder Bürger beherbergt. Zwölf Spezial-Bauwerke (etwa die Feuerwehr und der Medikus) und fast alle militärischen Einheiten sowie Upgrades wollen aber zunächst erforscht werden. Und so funktioniert's: Beim Besuch der Schule und später

der Universität liefern die Bewohner „Wissen“ ab. Genügend Wissen vorausgesetzt, dürfen Sie gegen Bargeld eine neue Erfindung in Auftrag geben. Die maximale Wissensmenge ist durch die Zivilisationsstufe begrenzt; mächtige Neuheiten wie etwa die Mörser können Sie daher erst erfinden, wenn die Siedlung stark ausgebaut wurde. Eine Bibliothek erhöht die Wissensbegrenzung. Außerdem ist die Reihenfolge grob durch die Technologiebäume vorgegeben. Forschen können Sie in den Bereichen „Waffenproduktion“ (Waffenschmiede, Bogenmacher, Katapult, Brandpfeile etc.), „Militärische Erweiterungen“ (Rüstungsbauer, Kanonen, Mörser etc.), „Marine“ (mittlere und große Handels- und Kriegsschiffe, Schiffskanonen) und „Zivile Forschung“ (Medikus, Bi-





bliothek, Steinbrücken, Brunnen, Weberei etc.).

**Anno 1503** ist im Grunde immer noch ein friedliches Aufbau-spiel. Erfolgreiche Spieler werden mit Statuen, Obelisksen, Kathedralen, Pavillons, Triumphbögen und Parkanlagen belohnt, mit denen sich die Städte verschönern lassen und die vor allem den Adeligen in ihren feudalen Anwesen gut gefallen. Auch die Tatsache, dass die Bauteile des prächtigen Schlosses mit konkreten Vorgaben verknüpft sind, steigert die (Langzeit-)Motivation. Allerdings gilt auch für **Anno 1503**: Mitleid kriegt man geschenkt, Neid muss man sich erarbeiten. Weil man nie wissen kann, ob nicht doch irgendwann die Piraten die Handelsflotte versenken oder weil es der Nachbarstaat partout nicht erträgt, dass man ihm

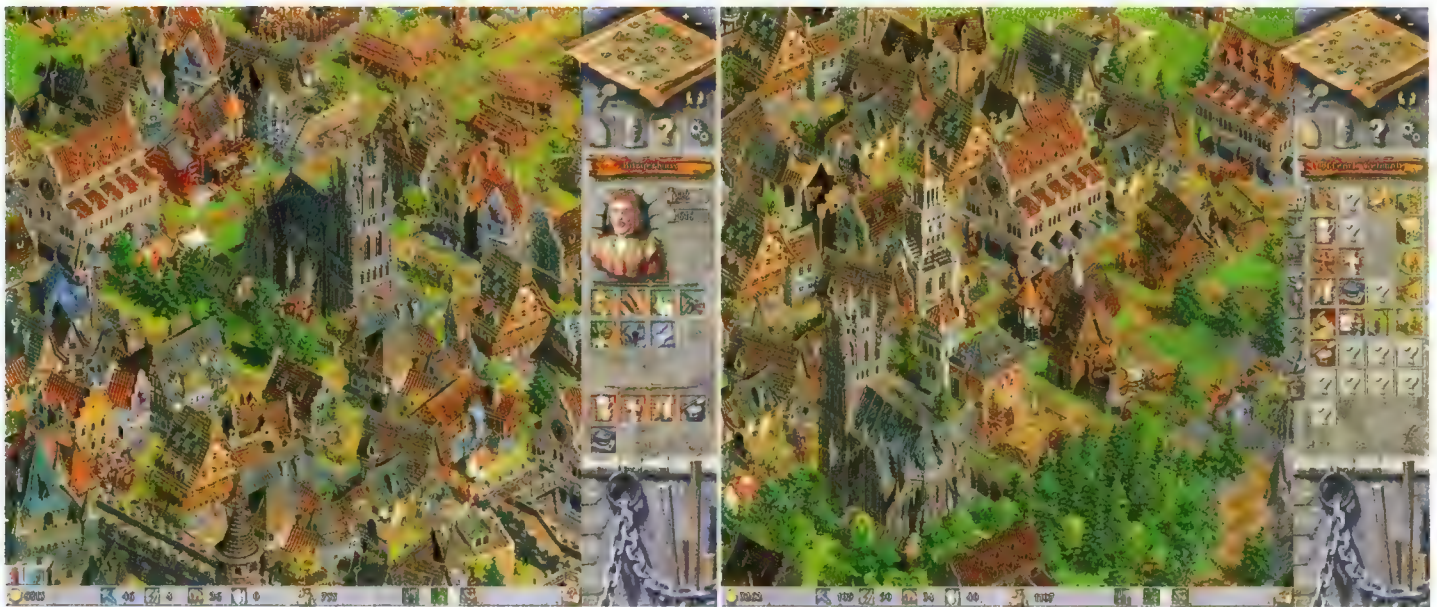
die einzige Insel mit Goldvorkommen vor der Nase weggeschnappt hat, empfiehlt sich der Bau von Stadtmauern und die Ausbildung von Soldaten. Bewährte Echtzeit-Strategie-Standards haben die Entwickler übernommen, etwa die Lebensbalken über den Einheiten, das Markieren und Gruppieren der Truppen und die „Produktion“ in Festungen. Doch wer von **Anno 1503** ein verkapttes **Age of Empires 2** erwartet, wird vermutlich nicht glücklich: Die meisten Einhei-

## Mehr Geld für die Bildung: In vier unterschiedlichen „Fächern“ wird neuerdings geforscht.

ten wollen langwierig und für teures Geld erforscht werden, die Produktion von Waffen und Rüstungen kostet ein Vermögen und verschlingt wertvolle Ressourcen; zudem sind Armeen teuer im Unterhalt, verursachen also laufende Kosten. Außer in reinen Belagerungs-/Verteidigungs-Szenarien kann es fünf, sechs, sieben Stunden und länger dauern, bis zum ersten Mal ein Turm brennt.

Die Spielmodi sind mit dem höchst erfolgreichen Vorgänger identisch: Endlosspiel, Kampagne und Einzelszenarien. Drei Schritt-für-Schritt-Tutorials (Entdecken & Siedeln, Handeln & Diplomatie, Kampf) bringen Ihnen zunächst alles Wissenswerte bei. Die zehn Einzelszenarien bieten für jeden Geschmack etwas: Mal sollen Sie eine Stadt mit mindestens 3.000 Bewohnern bauen, mal den „ruchlosen Richard“ (einen fiesen Seeräuber) besiegen, mal ein Piratennest ausräumen, mit Computergegnern um die Wette siedeln, große Mengen Gold, Erz oder Schmuck einlagern oder einen störrischen Nachbarn zum Abschluss eines Friedensvertrags bringen. Meist konkurrieren Sie mit lästigen Gegnern um wenige Tabakinseln, Eisenerzberge oder knappe Siedlungsfläche – da sind





**HEUL DOCH!** Anhand der Mimik (rechts) erkennen Sie, wie es um die Laune der Hausbewohner bestellt ist. Die Balken zeigen an, inwieweit der Bedarf gedeckt ist.

**FEHLANZEIGE** Die Fragezeichen im rechten Menü stehen für alle Gebäude, die noch nicht freigeschaltet wurden - dafür brauchen Sie noch mehr Einwohner.

Konflikte vorprogrammiert. Die Missionen haben sogar einen gewissen Wiederspielwert, da jeder Einsatz bewertet und in die Highscore-Liste eingetragen wird. Die Anzahl der Orte und Einwohner, das Barvermögen, die Zahl der besiedelten Inseln, besiegte und verlorene Soldaten – all diese Faktoren fließen in die Berechnung ein. Nach wie vor das Herzstück von *Anno 1503* ist der so genannte Endlosmodus – insgesamt acht Karten mit wählbaren Inselgrößen, Ressourcen-Verteilung und Computergegnern bieten bauwütigen Anno-Fans einen riesigen Spielplatz zum Austoben. Piraten und Katastrophen (Dürren, Pest, Vulkanausbrüche) lassen sich abschalten. Die Computerspieler bauen natürlich parallel an ihren Siedlungen und haben unterschiedliche Charakterzüge: Manche legen es auf friedlichen Handel an, andere verhalten sich sehr aggressiv und versenken Ihre harmlosen Gewürz-Transportschiffe bei nächstbestener Gelegenheit. Ein umfangreiches Diplomatie-Menü ermöglicht es Ihnen, neben Handelsabkommen auch Friedensverträge und Militärbündnisse anzubieten; Gegner, die nicht sofort darauf eingehen, stimmen Sie mit Tributzahlungen in Form von Goldtalern oder Waren milde. Wenn Sie eine deutliche Vormachtstellung innehaben, können Sie Ihrerseits die Konkurrenten zu Tribut-Zahlungen nötigen – wer der Aufforderung nicht nachkommt,

muss mit Aggressionen rechnen. Kriegsdrohungen, das Anbieten eines Waffenstillstands oder die Bitte um einen Tribut-Zahlungsaufschub sind weitere Optionen. Bei Seeräubern beißen Sie mit Ihren Friedensbemühungen natürlich auf Granit – hier hilft nur die Zahlung von Schutzgeldern. Hinterhältig: Dezenste Bestechungsgelder bringen Piraten dazu, einen ausgewählten Widersacher zu piesacken. Wenn Sie sich fit genug fühlen, starten Sie die Kampagne, die aus zehn Missionen besteht; die Aufträge, in denen nicht selten gleich mehrere Spielziele aufeinander aufbauen, werden nach und nach freigeschaltet und sind durch eine nette Geschichte verknüpft. Die Einsatzbesprechungen laufen leider nur in Textform ab, Zwischensequenzen werden gezeigt, sobald Sie zum ersten Mal eine Kathedrale oder ein Schloss bauen.

Die Entwickler haben sich sicht- und hörbar Mühe gegeben, den Spieler ganz in die Anno-Welt eintauchen lassen. Dank der Sprachausgabe („Es fehlt an Alkohol!“) und weil man allein beim bloßen Blick auf die Spielwelt viele wertvolle Informationen erhält, kommt das Spiel fast ganz ohne Statistiken und Texteinblendungen aus: Auf den Plantagen wird gesät und geerntet, Holzfäller hacken Bäume um, Bewohner stehen Schlange vor den Marktständen, der Wirt holt Fässchen im Kontor ab, Marktkarren rumpeln über die Brücken, der

Weber besorgt sich Wolle beim Schäfer und an den Gebäuden und der Kleidung Ihrer Bewohner lässt sich deren Wohlstand ablesen. Und was verdorrte Hopfenfelder oder abgeerntete Weinreben bedeuten, dürfte auch klar sein. Wer es trotzdem genauer wissen will, klickt einzelne Gebäude an und erfährt Details zu Betriebskosten und Vorräten. Drei Zoomstufen sorgen für Überblick und dank der vier Ansichten (in 90°-Schritten drehbar) entgeht Ihnen kaum ein Detail. Vieles ist selbsterklärend: In den Kontoren sehen Sie die Vorräte ein, in den Schulen lassen Sie forschen und in den Festungen werden Einheiten produziert. Dennoch offene Fragen beantwortet ein umfangreiches Hilfe-System, das zu jedem Stichwort ausführliche Erläuterungen anbietet und zudem einen umfangreichen Index inklusive Querverweisen enthält. Symbole weisen auf Probleme (Feuer, Pest, Angriffe etc.) hin und bringen Sie beim Anklicken zum Ort des Geschehens. Schließt man die Augen, könnte man die aktuelle Situation allein an der Musik (gemütliche Siedelmusik und dramatische Streichereinsätze bei Gefechten) einschätzen.

Und was ist mit dem Mehrspielermodus? Dessen Fertigstellung (geplant sind Modi und Karten für zwei bis acht Teilnehmer) wurde quasi in allerletzter Minute zugunsten des Einzelspielermodus vorübergehend gestoppt. Zum Verkaufsstart beziehungsweise kurz danach soll dieser Programmteil via Patch zum Download sowie auf Heft-CDs/-DVDs nachgereicht werden.

Erscheinungsdatum: .....Freitag, 25. Oktober 2002  
 Hersteller: .....Sunflowers/Max Design  
 Anbieter: .....Electronic Arts  
 Ca.-Preis: .....50 Euro  
 Offizielle Website: .....[www.anno1503.de](http://www.anno1503.de)  
 System-Voraussetzungen: .....Pentium 2 (mind. 500 MHz), 128 MB Hauptspeicher, ca. 930 MB Festplattenspeicher, DirectX-kompatible 3D-AGP-Grafikkarte (16 MB), Windows 98/2000/Me/XP  
 Auflösungen: .....800x600 bis 1.280x1.024  
 Mehrspielermodus: ..Nicht im Basisspiel enthalten (Update soll folgen)  
 Demo-Version: .....Geplant für November 2003



## Anno 1503: 30 Neuerungen im PC-Games-Check

Die meisten Herzenswünsche der Fans konnten die Spieldesigner umsetzen. PC Games bewertet, was die Neuerungen von Anno 1503 wirklich in der Praxis bringen. Achtung: Einige Details werden noch nachgebessert!

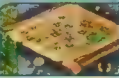
### HÖHERE AUFLÖSUNGEN/ FARBtiefe

In der Maximal-Auflösung von 1.280x1.024 kommen die prächtigen Städte adäquat zur Geltung. Im Port Royale-Vergleich enttäuschend: die schlichte Wasser-/Brandungsanimation.



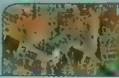
### BIS ZU SIEBENMAL GRÖßERE SPIELWELTEN

Mehr zu entdecken, mehr zu bebauen. Bis in den größten Welten ein Schiff von West nach Ost zu kerkern, vergehen bei normalem Spieltempo zehn Minuten und mehr... wer's mag. Viele Inseln sind riesig.



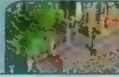
### ABWECHSLUNGS- REICHERES STADTBILD

Erstaunlich, wie „echt“ die mittelalterlich anmutenden Siedlungen mit ihren detaillierten Häusern aussehen – viel schöner als die ewig gleichen Port Royale-Neubau-blocks.



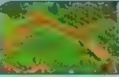
### MEHR ANIMATIONS- STUFEN

Durchweg geschmeidigere Animationen von Figuren und Schiffen, allerdings bewegen sich manche Kampfeinheiten etwas ungenau über das Schlachtfeld, rotieren zudem abrupt.



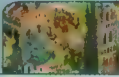
### 32 HÖHENSTUFEN

Durch die Platzprobleme beim Bau großer Bauwerke strategisch von Belang. Aber: Hügeliges Terrain lässt sich kaum mit bloßem Auge erkennen – meist merkt man's erst beim Wege- und Gebäude-Bau.



### HÖHERER WUSELFaktor

Hier macht allein das Zuschauen Spaß: Vom Getreidesäen bis zum Marktrubel ist jeder Vorgang animiert. Im Wald und Flur tummeln sich Dutzende verschiedener Tierarten.



### MARKTSTÄNDE

Statt Steuern zu erheben, werden Waren an Marktbuden verkauft. Doch die Preise sind nicht veränderbar. Optisches Schmankerl: Sie können „richtige“ gepflasterte Marktplätze bauen.



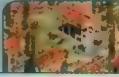
### FORSCHUNG/ TECHNOLOGIEBÄUME

Bekannt aus Echtzeit-Strategiespielen, passt gut zu Anno. Inkonsistent: Auf Dauer kann und wird der Spieler alle Techniken erforschen – er hat nur groben Spielraum bei der Reihenfolge.



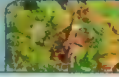
### VENEZIANER

Schöne Idee als Erklärung für die Frage: Wo kommen eigentlich die fliegenden Händler her? Schade, dass das fliegende Seefahrervolk nur eine Stattenrolle als An- und Verkäufer spielt.



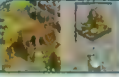
### NEUN KULTUREN

Ein definitiver Hingucker – groß die Freude, trifft man auf Eingeborene. Aber: Der Tauschhandel ist aufwendig und beschränkt sich auf Kleinmengen – oft kaum der Mühe wert.



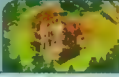
### NEUE WAREN & PRODUKTIONSKETTEN

Hanf, Seide, Indigo, Seile, Hopfen, Pelze, Lampenöl, Heilkräuter usw.: Zum Glück werden die 50 Waren und 60 Betriebe erst nach und nach freigeschaltet, das Spiel bleibt übersichtlich.



### FRUCHTBARKEITSBALKEN

Anhand einer Farbskala können Sie schon vor dem Bau ablesen, wie effektiv der Anbau von Kartoffeln, Hanf, Getreide etc. oder die Tierhaltung auf einem bestimmten Stück Land ist.



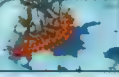
### SECHS KLIMAZONEN

Tropische Inseln, staubige Steppen und die Tundra im Fröstel-Look passen gut zu Anno 1503: Einige Pflanzen wachsen eben nur auf exotischen Inseln – das weckt den Entdeckergeist.



### KAMPAGNE MIT STORY

Amüsant, mit viel Abwechslung, aber nicht ganz einfach. Schade, dass die Story größtenteils nur anhand von Text erzählt wird. Beeindruckend: die (wenigen) Zwischensequenzen.



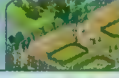
### ADLIGE

Adel verpflichtet: Wein, Goldschmuck, Kleidung – vieles produzieren sie nur für die Blaublütigen. Die Aristokraten-Villen müssen extra gebaut werden – dafür brauchen Sie viel teuren Marmor.



### SCHLOSS-BAU

Das haben Sie sich verdient: Die Bau-Elemente (Hauptgebäude, Nebentrakte, Parks etc.) werden erst nach Erreichen bestimmter Adliger-Zahlen freigeschaltet – das steigert den Ehrgeiz an.



### MEHRSPIELERMODUS

Die schlechte Nachricht: „Der Mehrspielermodus wird nachgereicht...“ Die gute Nachricht: „...zugunsten eines stabilen, runden 'Einzelspielermodus'.“ Schade! Zeit genug war ja. Ein Patch soll fix folgen.



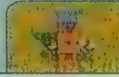
### MEHR MILITÄREINHEITEN

Lanzenträger, Sanitäter, Armbrustschützen, Sanitäter – zum Teil optisch nur mit Mühe voneinander zu unterscheiden, aber spielerisch eine enorme Bereicherung. Masse gewinnt nicht zwangsläufig.



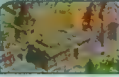
### BEDIENEINHEITEN

Fürs Bewegen und Abfeuern von Kanonen, Belagerungstürmen etc. unentbehrlich. Sobald die Männer ausgeschaltet werden, kann auch der Gegner die Kriegsmaschinen übernehmen.



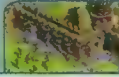
### VERSCHLISSBARE STADT- TORE/STADTMAUERN

Auf Mausclick rasseln die Stadttore herunter. Die Gegner knurren vor der Tür wie angeleitete Pinscher vor der Metzgerei. Die dicken Mauern werden nur von Kanonen, Katapulten und Mörsern geknackt.



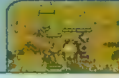
### REICHWEITENVORTEILE

Taktisch interessant: Bogen- und Armbrustschützen sowie Musketiere auf Zinnen schießen weiter, Mörser und Katapulte verschießen ballistische Geschosse über Gebäude und Wälder hinweg.



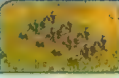
### ERFAHRUNGSTUFEN

Je mehr Kampfeinsätze, desto mehr Punkte (maximal drei). Wer schon und heilt, züchtet Elite-Soldaten heran – das bieten selbst viele „richtige“ Echtzeit-Strategiespiele nicht.



### FORMATIONEN

Schwache Bogenschützen nach hinten, robuste Lanzenträger nach vorn: Im Kreis, als Karree, Dreieck oder Reihe angeordnete Truppen orientieren ihr Tempo an der langsamsten Einheit.



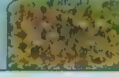
### SECHS SCHIFFSTYPEN

Schwache Handelsschiffe (langsam, viel Laderaum) sollten auf ihrer Tour grundsätzlich von dick gepanzerten Kriegsschiffen (schnell, wenig Laderaum, viele Kanonen) eskortiert werden.



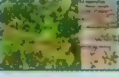
### SIEDLUNGEN IM LANDESINNEREN

Dank des Scouts müssen Sie nicht zwangsläufig an der Küste starten – in manchen Missionen sinnvoll als Schutz vor See-Angriffen. Problem: Der fehlende See-Zugang erschwert den Handel.



### ERWEITERTE DIPLOMATIE

Handels- und Friedensverträge, Tributzahlungen, Schutzgelder, Drohungen – das Verhältnis zu anderen Völkern ist wichtiger geworden. Grüne und rote Balken signalisieren Zu- oder Abneigung.



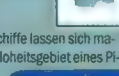
### STRASSENAUSBAU

Marktkarren kommen auf den hübschen Pflasterstraßen schneller voran. Haupttrouten und Stadtzentren sollten großzügig dimensioniert werden, sonst kommt es rasch zu bremsenden Staus.



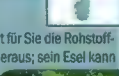
### SEE-WEGPUNKTE

Die Handelsrouten Ihrer Schiffe lassen sich manuell anpassen – um das Hoheitsgebiet eines Piraten oder Rivalen zu umschiffen, nimmt man gern lange Umwege in Kauf. Gelegentlich von Nutzen!



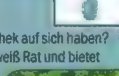
### DER SCOUT

Der Mann mit dem Hut findet für Sie die Rohstoffvorkommen in den Bergen heraus; sein Esel kann zwei Arten von Waren transportieren – unentbehrlich für Eingeborenen-Tauschhandel.



### HILFESYSTEM

Was mag es mit der Bibliothek auf sich haben? Die integrierte Anno-Hilfe weiß Rat und bietet Ihnen zu allen Stichpunkten ausführliche Erläuterungen, die mit verwandten Themen verlinkt sind.



## MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Die PC-Games-Empfehlung nach zwei Wochen Anno, Anno, Anno ist eindeutig.

Und was hat Ihnen an Anno 1602 so gut gefallen? Die Grafik? Das Spielprinzip? Das Gemütlich-vor-sich-Hinbauen? Die Atmosphäre? Dass es selbst auf altersschwachen PCs lief? All das trifft auch auf Anno 1503 zu. Trotz unverhohlener Schadenfreude der Konkurrenz und verärgelter Fans: Die Verschiebung um sechs Monate hat dem Spiel wirklich gut getan. Viele – auch wir – hatten nämlich schon befürchtet, dass es die Entwickler angesichts der vielen, vielen Neuerungen (Stichwort Erfahrungsstufen) übertreiben könnten. Ganze Produktionsketten, Einheiten und Gebäude (etwa der Papiermacher) sind zugunsten der Spielbarkeit rausgefliegen – gut so. Obendrein wurde die Steuerung vereinfacht; fast alle Vorgänge sind auf Anhieb verständlich, nur selten muss man nachschlagen und -fragen – davon konnten sich die offiziellen PC-Games-Bugbuster Anfang September überzeugen. Einsteiger kommen dank vieler Hilfen und guten Handbuchs schnell „rein“. Anno-Kenner fühlen sich durch anspruchsvolle Kampagnenmissionen angenehm gefordert und wer „nur“ bauen will, bleibt einfach im Endlosmodus und schaltet die Piraten ab. Rechtzeitig zum Schlusspunkt haben wir den Entwicklern gut drei Wochen vor dem Pressetermin eine Liste mit rund 20 Verbesserungsvorschlägen als Hausaufgabe mit auf den Weg gegeben – Kleinigkeiten und Schönheitsfehler, die wir in der 99%-Version entdeckt haben. Beispiel: Noch kann man wertvolle Bauwerke versehentlich (sprich: ohne Rückfrage) löschen. Auch die Kontrolle der eigenen Soldaten ist stellenweise hakelig, was bei Belagerungen schnell zum Problem wird („Wo sind die verfluchten Bedieneinheiten?!“). Für die kommende Ausgabe werden wir nachprüfen, was noch umgesetzt werden konnte. Eines wird sich definitiv nicht mehr ändern und das muss man vor dem Kauf einfach wissen: Im Vergleich zu einem Port Royale haben die Anno-Seekämpfe den Tiefgang eines Schlauchboots. Ähnliches gilt für den Handel – Angebot und Nachfrage werden offenbar nur grob simuliert. Nach zwei Wochen Anno, Anno, Anno können wir uns eine Empfehlung für den 25. Oktober erlauben: 1602-Fans werden vom Nachfolger hin und weg sein. Denn Anno ist immer noch Anno – Bauen, Produzieren, Entdecken, Verteidigen, versetzt mit einem guten Schuss Echtzeit-Kampf, schnell zu erlernen und mit Spaßgarantie für Wochen. Das wird auch Spielern von Pharaoh, Siedler 4 und Stronghold gut gefallen – in den entscheidenden Kategorien „Grafik“, „Atmosphäre“, „Komplexität“ und „Spieldesign“ werden alle erhältlichen Aufbau-Strategiespiele klar deklassiert. Anno regiert wieder.



# Robin Hood

**SPECIAL-MOVES** Mit der Maus zeichnet man Gesten, um die Einheiten im Kampf direkt zu steuern.



**EINGEFÄRBT** Ein Druck auf die Shift-Taste zeigt die Dächer und Türen an, die Robin betreten oder öffnen darf.

**Mit Team- und Ressourcen-Management erweitert Robin Hood das Commandos-Prinzip. Für Kampf und Taktik bleibt noch genügend Freiraum.**

**M**it **Desperados** konnte Spellbound eindrucksvoll unter Beweis stellen, dass Echtzeit-Taktik auch im Wilden Westen Spaß macht – natürlich mit der angemessenen Portion Action. Mantel-und-Degen-Filme weisen eine ähnliche Mischung aus Verschlagenheit und offenem Kampf auf, was lag da also näher, als ein solches Spiel im frühen Mittelalter anzusiedeln? Robin Hood ist der Protagonist, der mit seiner Gefolgschaft gegen die zahlenmäßig überlegene Armee des Sheriffs von Nottingham antritt. Ob man nun in Städte eindringt oder eine Kutsche überfällt, stets sieht sich Robin einer Übermacht gegenüber. Da im Gegensatz zu **Commandos** oder **Desperados** ein öffentlicher Schlagabtausch unvermeidlich ist, muss eine neue Taktik her: Die Truppen werden durch Hinterhalte oder Köder aufgespalten, so dass man nur gegen kleine Gruppen kämpft. Dies ist recht schwierig, denn Spellbound hat kräftig an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Jeder Soldat wägt seine aktuelle Situation ab – wenn er sich unterlegen fühlt, rennt er zum Vorgesetzten und kehrt mit Verstärkung zurück. Hat man sich derweil aus dem Staub gemacht, so suchen die Soldaten die Gegend noch mehrere Minuten nach Verdächtigen ab.

Ohnehin wird **Robin Hood** keine Metzelorgie. Je mehr Gegner getötet werden, desto stärker sinkt Robins Ruf in der Bevölkerung. Dies wiederum führt dazu, dass sich weniger Freiwillige melden. Das Personal wird dringend benötigt: Während maximal fünf Kämpfer einen Steuereintreiber überfallen oder eine Stadt unsicher machen, arbeitet der Rest im Schlupfwinkel der Gruppe. Dort

**HINTERHALT** Während sich Robin in den Bäumen versteckt, zerstören seine Männer die Kutsche des Steuereintreibers.



werden Pfeile und Heiltränke hergestellt, die Kampffähigkeiten verbessert, Wunden versorgt und Nahrung gesammelt. Ohne diese Ressourcen sind die nachfolgenden Einsätze kaum zu schaffen.

Die Gegner sollten demzufolge k. o. geschlagen werden, wozu sich leider nur wenige der sechs Hauptfiguren und drei zusätzlichen Kämpfertypen eignen, da sie größtenteils mit Stichwaffen „arbeiten“. In der aktuellen Beta-Version ist daher meist nur ein Team-Mitglied mit dem Kampf befasst, die anderen sind für Aufgaben wie Fesseln, Schlösser knacken und Heilen zu gebrauchen.



**VERSEIFENDRUCK**

Noch bestreitet ein einziger „Einheitentyp“ rund 70 Prozent der Spielzeit alleine – wenn Spellbound dieses Ungleichgewicht behebt, kann **Robin Hood** die spannende Taktik- und Actionkombination werden, für die es das Potenzial hat. HARALD WAGNER

Entwickler..... Spellbound Entertainment  
Anbieter..... Wanadoo  
Termin ..... 15.11.2002



# Cossacks: Back To War

Das offizielle  
2. Add-On als  
Stand-Alone-  
Version

## Das brandneue Add-On der erfolgreichen Serie

Im Krieg allein dazustehen, ist  
äußerst unangenehm. Äußerst  
angenehm dagegen ist die  
Stand Alone-Version  
*Cossacks: Back to War*.

Denn sämtliche Gameplay-  
Features von "*Cossacks:  
European Wars*" und  
"*Cossacks: The Art of War*"  
sind hier schon drin.

Ein pralles Care-Paket für alle  
Cossacks-Fans und die, die es  
werden wollen. Damit schießt  
das zweite Add-On mit voller  
Wucht über das offizielle  
Maximum an erlaubtem  
Spießpaß hinaus.

## Features

- Historisches Echtzeit-  
Strategie-Spiel mit bis zu  
8.000 Einheiten
- 20 Nationen können  
kommandiert werden
- Europa zwischen dem  
16. und 18. Jahrhundert
- Stand Alone-Version, keine  
Unterstützung durch andere  
Cossacks-Teile benötigt
- 101 neue Einzeleinheiten
- 2 neue Nationen: Schweiz  
und Ungarn mit insgesamt  
8 neuen Einheiten
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 3D-Landschaften bieten  
strategische Vorteile
- NEU: Beduine auf dem  
Kamel für Algerien und  
Türkei
- NEU: Automatic Cham-  
pionship System (ACS)  
für den Online-Wettkampf
- NEU: VIZOR zum An-  
schauen von Online-Spielen

Release:  
September '02

Offizielles  
Add-On zum  
Gewinner des  
Goldenen  
Computers 2001  
"Cossacks:  
European Wars"  
mit weltweit über  
**500.000**  
verkauften  
Exemplaren

**93%**  
Die Grafik ist  
eindruckend"  
von Cossacks: European Wars 04/01



CDV Software Entertainment AG  
ist seit April 2000 am  
Neuen Markt Frankfurt notiert:

WKN: 548 812  
Börsenkürzel: OGG  
ISIN Code: DE 000 548 8126

CDV Software Entertainment AG  
e-mail: mail@cdv.de  
tel.: +49-(0)-721-97224-0  
fax: +49-(0)-721-97224-24

www.cossacks.de  
www.cdv.de

GAME WORLD

cdv  
www.cdv.de



## HEISSE SACHE

Selbst vor dem Hades macht die griechische Armee nicht Halt.



**DAS TIER** Himmlische Mächte hetzen der gegnerischen Armee Krokodile, Schlangen und selbst Giraffen und Ziegenböcke auf den Hals.



# Age of Mythology

Der Age-of-Empires-Nachfolger **hat den Betatest summa cum laude bestanden** und marschiert mit Riesenschritten auf die Fertigstellung zu.



## HIER GEHT'S RUND

Fünfköpfige Hydras, ägyptische Sphinxen, Kampfkrokodile und Kriegselefanten liefern sich eine erbitterte Schlacht vor der wunderschönen Kulisse einer Wüstenstadt.







**G**leich vier PC-Games-Redakteure gehörten zu den rund 10.000 Auserwählten, die sich im September heiße Multiplayer-Schlachten mit einer Vorabversion von **Age of Mythology** lieferten. Nur rund einen Monat war für den Betatest der Echtzeit-Hoffnung notwendig, dann schlossen die Internet-Server ihre Pforten. Die Entwickler von Ensemble Studios haben die neun Zivilisationen in allen vier Epochen und unter über 30 Gottheiten beinahe perfekt ausbalanciert. Schon wenige Tage nach dem Ende des Multiplayer-Tests überraschten die **Age**-Väter PC Games mit einer nagelneuen Version, in der neben den überarbeiteten Truppen auch die nahezu kompletten Solo-Kampagnen enthalten waren.

Im Kern gleicht **Age of Mythology** seinen **Empires**-Brüdern wie ein Ei dem anderen. Egal ob im Mehrspielermodus oder im Einzelspielerfeldzug, bevor eine Schlacht geschlagen wird, steht Basisbau auf dem Pro-

gramm. Holzfäller wandern in den Wald und kehren mit Baumaterial wieder, Minenarbeiter schürfen Gold in Bergwerken, Bauern ernten Feldfrüchte oder jagen wilde Tiere. Neu ist der vierte „Rohstoff“: Glaube. Indem Sie Ihre Arbeiter zum Beten in den Tempel schicken, verdienen Sie sich die Gunst einer Gottheit. Ohne die können Sie zwar Axtkämpfer oder Streitwagenschützen rekrutieren, die besonders starken Sagenge- stalten bleiben Ihnen aber verwehrt. Jedes Volk hat seine eigenen mythischen Krieger. Die Griechen beispielsweise rufen Pegasi herbei, im Wortsinn fliegend schnelle Scouts, oder Feuer spuckende Chimären. Als ägyptischer Pharao greifen Sie etwa auf Skarabäi zurück, gigantische Käfer, die lebenden Katapulten gleichkommen. Den Wikingern stehen Walküren und Kampfsäue zur Seite (wenn Sie die Viecher in Aktion erleben, vergeht Ihnen das Lachen). Normalsterblichen Truppen verleihen die Götter härtere Rüstungen, schärfere Schwerter oder flinkere Füße, ähnlich den Fortschritten, die in der Waffenschmiede gegen bare Münze erforscht werden können.

Steht Ihre Nation hoch in der Gunst, gewähren die himmlischen Herrscher bis zu vier verschiedene Wunder. Hades, Gebieter über das Totenreich, schützt verbündete Städte mit drei steinernen Bogenschützen. Der Kriegsgott Hades lässt Pes-

tilenz auf feindliche Baracken regnen und verhindert so die Ausbildung neuer Einheiten. Vom Nordmann Thor kommt auf Wunsch eine Goldmine. Welche Hilfen Sie erhalten, hängt davon ab, welchem Schöpfer Sie dienen. Zu Anfang ist das einer von drei Gottv Vätern pro Nation. Sobald Sie Ihren Stamm in ein neues Zeitalter führen, stößt einer von je sechs niedereren Helfern zum Olymp. 36 Gottheiten bedeuten 36 Wunder, bedeuten 36 mystische Kreaturen, bedeuten 36 verschiedene Boni auf Kavalleriepreise, Lanzenträger-Stärkepunkte und, und, und. Die Vielfalt an Technologien und Bauwerken schlägt selbst die von **Empire Earth**. Netterweise versorgt Sie das Programm zu jedem Schalter am Interface mit Hilfetexten, die Technologiebäume lassen sich jederzeit einsehen und jeder Truppentyp ist genau beschrieben. Trotz der Komplexität ist **Age of Mythology** einsteigerfreundlich wie kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel. Und trotz der unzähligen Kombinationsmöglichkeiten scheint auch das Balancing gelungen zu sein. Die Tuning-Liste nach dem Betatest umfasste nur wenige Punkte. **Age of Mythology** ist so gut wie fertig. Der Mehrspielermodus ist schon jetzt eine Wucht, und die Solo-Kampagne kann bereits jetzt beinahe mit **Warcraft 3** mithalten. Man darf gespannt sein, wie die Schlacht ausgeht.

RÜDIGER STEIDLE



**ERSTEINDRUCK**  
Das **Age of Empires**-Feeling ist wieder da! Und die Götter und Sagenge- stalten vertragen sich besser mit der ge- schichtsträchtigen **Age**-Welt, als ich ge- dacht hatte. Wird **Age of Mythology** besser als **Warcraft 3**? Ja und nein. Die beiden sprechen einfach unterschiedli- che Spielernaturen an.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Ensemble Studios  
Anbieter ..... Microsoft  
Termin ..... November 2002



## Special Edition

Von **Age of Mythology** wird es eine Sonderausgabe geben, die echten Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen dürfte. Der Inhalt:

- Extragroße Schmuckverpackung
- Eine „Making-of“-DVD
- Eine Soundtrack-CD
- Eine Minotaurus-Figur
- Ein Plakat im Kinostil
- Ein Mythologie-Buch
- Sechs Mini-Poster
- Große Technologiebäume als Poster





# Platoon



**KANONENFUTTER** Auf freiem Feld sinkt der Verteidigungswert schnell in gefährliche Regionen. Und: Getötete Soldaten bleiben auch tot.



**AUGENWEIDE** Nein, das Bild ist nicht nachbearbeitet, ja, die Landschaft schaut wirklich so detailliert aus.

Platoon reift  
wie guter Wein:  
Benutzerführung  
und vor allem **die  
Grafik haben einen  
gewaltigen  
Sprung nach vorn  
gemacht.**

**CHARAKTERFRAGE**  
Sie verfolgen die Geschichte von Martin Lionsdale, dem „Held“ des Spiels. Stirbt er, ist die Mission verloren.



**A**ls wir vor zwei Ausgaben über das Echtzeit-Taktikspiel **Platoon** berichteten, konnten wir nicht ahnen, wie sehr sich Digital Reality in der Entwicklungsschlussphase ins Zeug legen würde. Während einer Vorführung auf der Games Convention folgte dann das kollektive Augenreiben: Die 3D-Soldaten, die der Spieler auf der Jagd nach Feinden durch den Dschungel von Vietnam schickt, sind butterweich animiert, Partikeleffekte wie Feuer wirken so echt, als hielte man ein brennendes Streichholz vor den Monitor, und extrem detaillierte Bäume biegen sich geschmeidig im Wind. Die Oberfläche von Gebäuden wirkt mittels Bump Mapping und der daraus resultierenden Tiefenwirkung enorm realistisch, Fenster reflektieren dank dem Einsatz von Pixel Shading sogar die Umgebung. Verantwortlich für den Augenschmaus ist die Walker-Engine, die demnächst im Weltraum-Strategiespiel und grafisch ebenso beeindruckenden **Hegemonia** (Seite 40) ihr Debüt feiern wird.

Die Beschaffenheit des Terrains, auf dem sich Ihre Soldaten bewegen, ist noch wichtiger geworden. Aus diesem Grund erscheint, sobald Sie den Cursor über die Landschaft schieben, ein Informationsfenster auf dem Monitor. Dem zu entnehmen sind Werte für Angriff, Verteidigung und die Chance, sich unbemerkt fortzubewegen. Der Schleichfaktor nimmt in **Platoon** einen sehr hohen Stellenwert ein. Im meterhohen Gras bleiben Ihre Soldaten verborgen, kommen aber nur langsamer voran. Figuren, die auf erhöhtem Terrain wie zum Beispiel Türmen weilen, schießen dagegen zielge-

nauer, sind jedoch gefundenes Fressen für Heckenschützen. Wichtig ist deshalb, dass Sie für ausreichend Rückendeckung sorgen; Nahkämpfer gehören zusammen mit einem Doc an die Front, Scharfschützen übernehmen die Absicherung von hinten. In besonders heiklen Situationen empfiehlt sich ein Luftschlag, auch verheerende Napalm-Angriffe sind – die Geschichte des Vietnamkriegs schreibt es nun mal vor – möglich. Lust auf **Platoon** bekommen? Vergessen Sie nicht unser Video auf der DVD!



## ERSTEINDRUCK

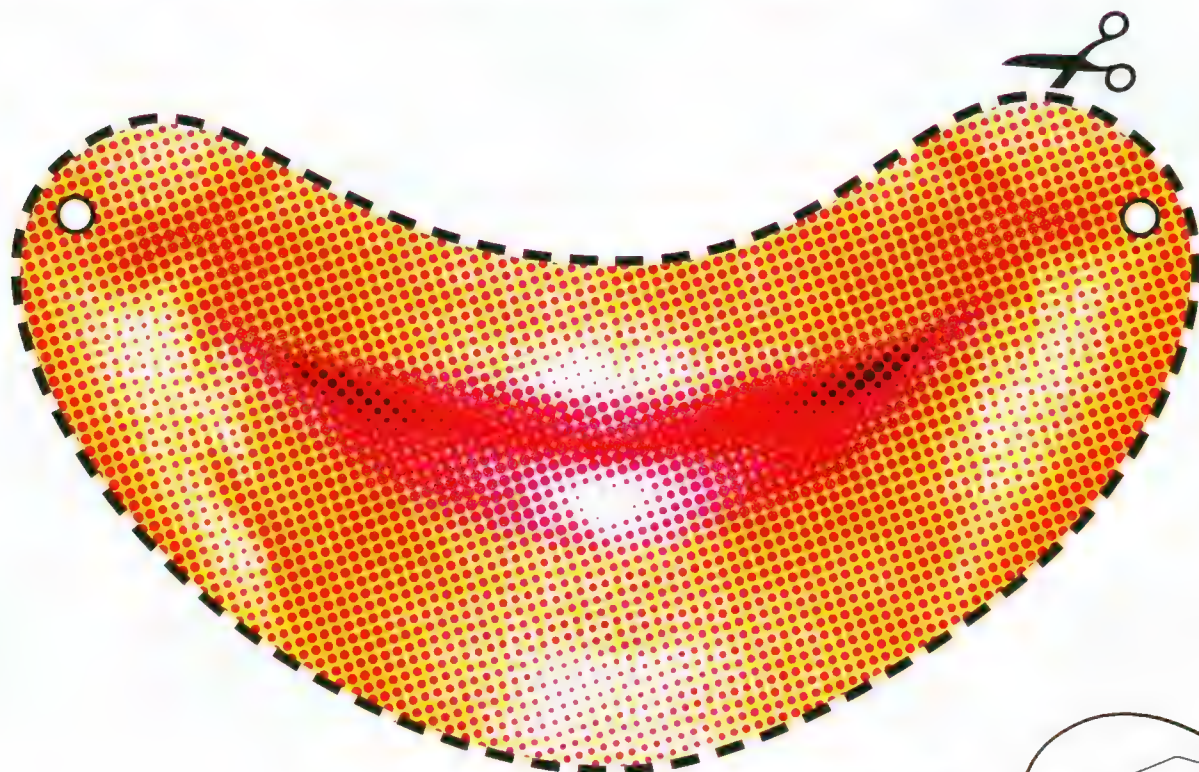
Grafisch ist **Platoon** über jeden Zweifel erhaben. Ob es sich genauso beeindruckend spielt, wie es aussieht, können wir erst nach einer ausführlichen Testphase beantworten. Also, drücken Sie zusammen mit uns die Daumen, dass die fertige Version im November das hält, was die Ersteindrücke versprechen.

THOMAS WEISS

Entwickler ..... Digital Reality  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... November 2002



# Clever feiern mit der XtraCard.



*5 Jahre*  
**XtraCard**

## XtraClever, der Geburtstagsbonus der XtraCard.

### So geht's:

- 1 Jetzt per Xtra-Handy unter der T-D1 Kurzwahl 2020 registrieren lassen.
- 2 1 Cent pro volle Gesprächsminute für alle eingehenden Anrufe\* bis zum 31. 03. 2003 auf dem XtraClever-Konto gutschreiben lassen.
- 3 Grinsen aufsetzen und das Xtra-Guthaben feiern.

Weitere Infos unter [www.t-mobile.de/xtraclever](http://www.t-mobile.de/xtraclever)

\*Anrechnung auf keine Wartezeiten. Grundsätzlich nur für Mobilfunk. Nicht anrechnungsfähig sind eingehende Fax-/Daten-Verbindungen. Bei Nichtregistrierung bis 31. 03. 2003 verfällt der angesammelte und noch nicht übertragene Betrag. Es besteht kein Anspruch auf Teilbeträge oder Barauszahlung.

Get more.

**T** · · Mobile · · ·



# Hegemonia

**KURVENREICH** Mit aktivierter Kantenglättung ist die ohnehin schon hervorragende Grafik noch beeindruckender.



**PLASTISCH** Planeten werden nicht als bloße Bitmaps dargestellt, sondern sind tatsächlich gerendert worden.

Eine Grafik, schön wie ein fantastisches Bilderbuch; ein Spielprinzip, ähnlich wie das aus Homeworld - diese

**Kombination könnte gelingen.**

**KRAWUMM** Schon jetzt hätte Hegemonia den Preis für die schönsten Explosionen in einem Computerspiel verdient.



**ROTE GEFAHR** Ein Meteor befindet sich auf Kollisionskurs mit einem wichtigen Raumschiff. Wir sorgen dafür, dass er in seine Einzelteile zerbricht.

**U**nzählige Sterne leuchten in allen Regenbogenfarben und tauchen das Schwarz des Alls in buntes Licht. Dazwischen brummen gewaltige Raumschiffe, die Sie unter Kontrolle haben. **Hegemonia** ist Echtzeit-Strategie im Weltraum, wie sie einst **Homeworld** erfunden hat. Das heißt: fast. Anstatt sich mit vielen kleinen Schiffen herumzuschlagen, lenken Sie in **Hegemonia** ausschließlich größere Flotten durch den luftleeren Raum. Dutzende Abfangjäger ergeben beispielsweise eine Einheit. Damit kämpfen Sie gegen Aliens, die den Lebensraum der Menschen auf der Erde und dem kolonisierten Mars bedrohen.

Ein bisschen orientiert sich **Hegemonia** an **Warcraft 3**: Auf Knopfdruck weisen Sie einem Raumschiff einen Helden zu und erhöhen damit seine Angriffs- und Verteidigungswerte. Für jeden abgeschossenen Gegner hagelt es Erfahrungspunkte. Die Folge: Ihre Einheiten werden stärker und erlangen besondere Fähigkeiten, die im späteren Spielverlauf erhalten bleiben. Wichtig ist auch die langfristige Planung Ihrer Technologie. Ob Sie sich auf Ionen- oder Protonenwaffen spezialisieren, wird sich je nach Situation positiv oder negativ auf den Schwierigkeitsgrad zukünftiger Missionen auswirken. Damit die Orientierung im All funktioniert, sind auf Knopfdruck zwei Karten abrufbar: Die eine zeigt das Umfeld flach, die andere fungiert als eine Art Kompass fürs dreidimensionale Areal. Der Praxistest hat gezeigt, dass dieses System funktioniert: Theoretisch könnten Sie Ihre Einheiten mit ein wenig Übung ausschließlich anhand dieser beiden Hilfen durch die Ga-

laxie dirigieren. Aber wahrscheinlich werden Sie das gar nicht wollen, denn die Grafik von **Hegemonia** ist so schön, dass sich Hinschauen lohnt: Die Raumschiffe sind mit hochauflösenden Texturen überzogen und wirken auch aus der Nähe dank des Einsatzes von Detail Textures nicht verschwommen. Eindrucksvoll erstrahlen Planeten, wenn die Sonne hinter ihnen steht: Dann ist deren dunkle Seite mit zahllosen strahlenden Pünktchen überzogen, dem Licht der Bewohner, die des Nachts ihre Lampe anknipsen.



**ERSTEINDRUCK**

**Hegemonia** sieht fantastisch aus! Auch das komplexe Spielprinzip gefällt mir: Auf lange Sicht Technologien zu erforschen und über die Missionen hinweg Helden hochzuzüchten, ist motivierend. **Homeworld 2** muss sich bei dieser Konkurrenz warm anziehen!

THOMAS WEISS

Entwickler ..... Digital Reality  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... November 2002



# AMERICAN CONQUEST

----- Three Centuries of War -----

Von den Machern von Cossacks!  
RELEASE: 1. QUARTAL 2002

In *Cossacks* brennt Europa -  
in *American Conquest* die  
Neue Welt - und zwar  
lichterloh!

1492 betreten Sie als  
Christoph Kolumbus  
Amerika und entfachen  
damit über 300  
Jahre hinweg einen  
kriegerischen Flächenbrand  
mit hitzigen Gefechten um  
Land, Reichtümer und  
die Freiheit.

- Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
- Realistische Massenschlachten mit bis zu **16.000 Einheiten**
- 4 Kampagnen mit mehr als **40 Missionen**
- 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
- **12 unterschiedliche Nationen und Stämme**
- 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
- Diplomatie-System, Kampf-moral, Kartengenerator, n.a.m.



GameStar "Sehr gut"

Ausgabe 07/91

[www.americanconquest.de](http://www.americanconquest.de)

Tel. 0700-CDVGAMES

2 3 8 4 2 6 3 7

CDV  
GAME WORLD

cdv  
www.cdv.de

CDV Software Entertainment AG  
ist am Neuen Markt notiert. WKN: 548 812



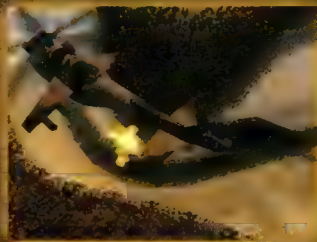
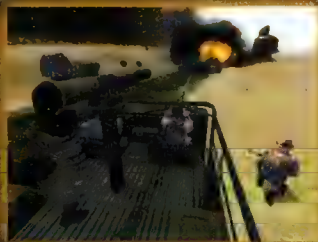


# CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,  
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.



PlayStation 2





## ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump &amp; Runs



Genau 20 Jahre ist es her, seit *Tron* im Kino lief. Und genau 20 Jahre nach den Ereignissen im Film ist das Computerspiel angesiedelt. Sie schlüpfen in die Rolle von Jet Bradley, dem Sohn des einstigen Protagonisten Alan Bradley. Die Story: Jet ist nach einem fehlgeschlagenen Programmerversuch in einer virtuellen Welt gefangen. Dort kämpfen Sie aus der Ego-Perspektive mit der Disc, die ähnlich wie das Lichtschwert aus *Jedi Outcast* einsetzbar ist, gegen verrückte Computerfiguren, lösen Rätsleinlagen und führen witzige Dialoge. Interessant ist der ungewöhnliche Grafikstil: Um Filmatmosphäre zu schaffen, haben sich die Entwickler von Monolith (*No One Lives Forever*) mit Nvidia zusammengetan, um den Glow-Effekt im Neon-Look zu entwickeln (siehe Bild). Alle Grafikkarten, die mit Direct X 8 funktionieren, unterstützen dieses Feature.

## FAR CRY

## „Snipern auf zwei Kilometer Entfernung“

**PC Games:** Was kann eure Engine, was die Unreal Warfare-Engine nicht kann?

**Yerli:** „Spiele auf Basis der Unreal-Engine können ebenso einfach mit der Cry-Engine erstellt werden – aber nicht umgekehrt. Unsere Engine umfasst pixelgenaue Ausleuchtung und dynamische volumetrische Schatteneffekte in Innenräumen. Unsere Außen-Levels haben nicht nur gigantische Ausmaße, sondern sind auch mit vielen Details ausgestattet. Unsere Engine ist für Hardware-T&L optimiert – die Engine leistet bei Au-



CEVAT YERLI ist Chef der Coburger Firma Cry Tek

ßen-Levels durchschnittlich das Doppelte der Unreal Warfare-Engine und ist bei Innen-Levels mindestens mit *Doom 3* ebenbürtig.“

**PC Games:** Was macht *Far Cry* besser als den 08/15-Ego-Shooter?

**Yerli:** „Wir nutzen die physikalischen Möglichkeiten und die cleverste Künstliche Intelligenz, die man je in einem Ego-Shooter gesehen hat, dynamisches Licht und Schatten, damit der Spieler ganz in das Spiel eintauchen kann. In welchem anderen Spiel kann man schon über eine simulierte Entfernung von zwei Kilometern snipern?“

**PC Games:** Welcher Erscheinungstermin ist realistisch?

**Yerli:** „Wir peilen Ende 2003 an.“

## Gun Metal

In *Gun Metal* lenken Sie einen Kampfroboter aus der Verfolgerperspektive durch 14 grafisch bombastische Levels, um außerirdische Aggressoren zurückzuschlagen. Dabei dürfen Sie alles in die Luft jagen, was Ihnen in die Quere kommt: Bäume, Felsformationen, Gebäude. Für Abwechslung sorgt die Wandlungsfähigkeit des Blechkameraden. Der mutiert auf Knopfdruck zu einem wendigen Gleiter, der bis an die Zähne mit Waffen ausgestattet ist. Termin: Februar 2003.



**Enclave** ist eine Art *Diablo* in 3D-Grafik: Sie steuern – wahlweise aus der Ego- oder der Verfolgerperspektive – jeweils einen von insgesamt zwölf Helden durch eine Fantasywelt, hacken auf Monster ein, trainieren Fähigkeiten, sammeln Gold und kaufen sich davon in Läden neue Ausrüstungsgegenstände. Zu den Charakteren, die Sie im Verlauf des Spiels anwählen dürfen, zählen zum Beispiel Kämpfer, Zauberer und Bogenschütze. Überzeugen kann in unserer Beta-Version die Präsentation: Hochauflösende Texturen, gruseliges Monsterdesign und farbenfrohe Grafikeffekte ergeben ein beeindruckendes Bild. Termin: November 2002.

## Sturmovik-Add-on

Das Add-on zur Flugsimulation trägt den Namen *Forgotten Battles* und wird neben einer neuen Kampagne, die 30 Missionen umfasst, auch 27 Flugzeuge (darunter die Ju-87D-3) enthalten. Überarbeitet wurden die Künstliche Intelligenz der Gegner sowie die grafische Güte der Bodenobjekte. Termin: 28. November.

## Yager verspätet sich

Der Erscheinungstermin der Action-Flugsimulation *Yager* verschiebt sich auf den Herbst 2003. Als Begründung nennen die Entwickler das aufwendige Balancing.

## Turok Evolution

Der Dino-Shooter *Turok Evolution* wird auch für den PC umgesetzt. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Kriegers und kämpfen aus der Ego-Perspektive gegen Dinosaurier und das amerikanische Militär. Termin: Oktober 2002.

## HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	24%	<b>Unreal Tournament 2003</b> Multiplayer-Shooter   Sept. 2002 Infogrames
2	18%	<b>Doom 3</b> Ego-Shooter   Ende 2003 Activision
3	14%	<b>Deus Ex 2: Invisible War</b> Action-Adventure   Februar 2003 Eidos
4		<b>CS: Condition Zero</b> Taktik-Shooter   September 2002 Vivendi Universal
5		<b>Battlefield 1942</b> Multiplayer-Shooter   Erhältlich Electronic Arts
6		<b>GTA: Vice City</b> Action-Adventure   N. n. b. Take 2
7	6%	<b>Unreal 2</b> Ego-Shooter   September 2002 Infogrames
8		<b>Max Payne 2</b> Third-Person-Shooter   2003 Take 2
9		<b>Duke Nukem Forever</b> Ego-Shooter   „When it's done“ Take
10	5%	<b>Freelancer</b> Sci-Fi-Action   November 2002 Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





# New World Order



**Einfach nur alles besser als die anderen zu machen,** ist das Ziel von New World Order. Im Fadenkreuz: die Klassiker Counter-Strike und Rainbow Six.

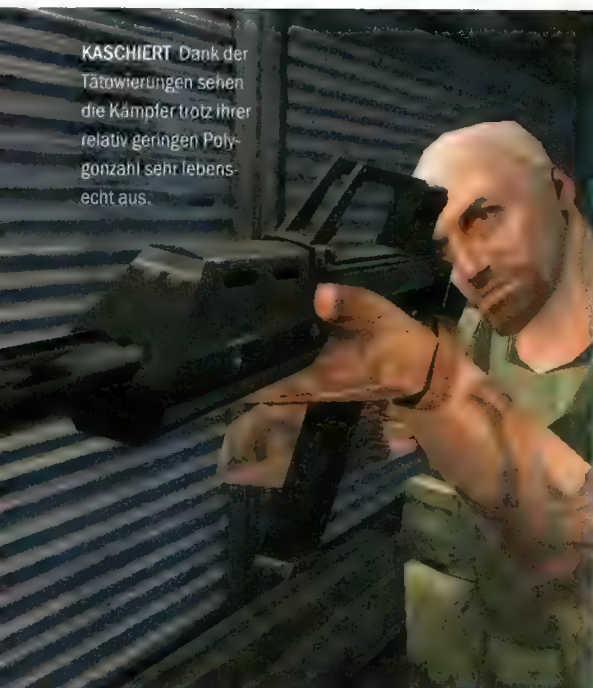
**A**ls Termite Games mit den Arbeiten an **New World Order** begann, war der am 11. September 2001 beginnende Kampf gegen den Terror noch nicht abzusehen. Umso erschreckender, wie glaubwürdig die Hintergrundgeschichte von **New World Order** mittlerweile ist: Eine international agierende Terroristengruppe verübt gezielte Anschläge auf Symbole der Macht und des Kapitalismus. Von den Regierungen der westlichen Welt wurde das Global Assault Team GAT, eine internationale Eingreiftruppe aus kampferprobten Anti-Terror-Spezialisten, zusammengestellt, um dem „Syndikat“ genannten Terrornetzwerk das Handwerk zu legen.

Auf welcher Seite die Sympathien des Spielers liegen, war den Entwicklern von Anfang an egal. Sowohl die Einzelspieler- als auch die Mehrspielermissionen sind darauf ausgelegt, dass man entweder als international gesuchter Terrorist Angst und Schrecken verbreiten oder als unerschrockener Söldner dem Terror die Hölle heiß machen kann.

Wen all das an **Counter-Strike** erinnert, der braucht sich nicht zu wundern. Jim Malmros, Gründer von Termite Games und Chefprogrammierer von **New World Order**, gibt offen zu, dass er und seine Programmierer das Rad nie neu erfinden wollten. Zuerst nahm man sich **Rainbow Six** zum Vorbild, später war es **Counter-Strike**, das inhaltlich und spielerisch als Messlatte diente. Mit **New World Order** wollte Termite Games die Idee eines teambasierten Taktik-Shooters „nur“ in einer grafisch so perfekten Welt realisieren, dass der Spieler schneller und tiefer als jemals zuvor in der Umgebung versinkt.

Im Gegensatz zu **Counter-Strike** wird **New World Order**





**KASCHIERT** Dank der Tätowierungen sehen die Kämpfer trotz ihrer relativ geringen Polygonzahl sehr lebensrecht aus.



**INDUSTRIEDESIGN** In den Containern und Schächten der recht kleinen Hafenanlage bekämpfen sich bis zu 64 Kontrahenten.

## Zweikampf der Taktik- und Team-Shooter

Als offizieller Counter-Strike-Herausforderer darf NWO den offenen Vergleich nicht scheuen. Hier sind die wichtigsten Vergleichspunkte.

### New World Order

### Counter-Strike

#### Einzelspielermodus

Der Einzelspielermodus kann zwar einem Operation Flashpoint nicht das Wasser reichen, er eignet sich jedoch bestens zum Üben für den Mehrspielermodus.

Kein Einzelspielermodus

#### Spielmodi

Adversary  
Time Chase  
Rettungsaktion  
Sabotage  
Flucht

VIP  
Rettungsaktion  
Sabotage

#### Geschwindigkeit

Realistische Geschwindigkeit, abhängig vom Gesamtgewicht der Bewaffnung

Realistische Geschwindigkeit, abhängig von der gezogenen Waffe

#### Mehrspieler-Maps

12 Maps für 4 bis 64 Spieler

26 Maps für 2 bis 32 Spieler

#### Waffen-Arsenal

##### Pistolen:

Desert Eagle  
Glock 17  
USP

##### Pistolen:

.45 USP Tactical  
Beretta Elite  
Desert Eagle  
Five Seven  
Glock 18  
Sig p228

##### Maschinenpistolen:

MAC10  
Mini Uzi  
MP5  
Steyr TMP  
UMP

##### Maschinenpistolen:

FN P90  
MAC10  
MP5 Navy  
Steyr TMP  
UMP

##### Gewehre:

AK5  
G36  
Kalashnikov  
M16  
Minigun  
PSG1 Sniper  
Steyr AUG

##### Gewehre:

AK-47  
Arctic Warfare Magnum  
Colt M4A1 Carbine  
FN M249 PARA  
G3/SG-1 Sniper Rifle  
Sig 550  
SSG552 Commando  
Steyr AUG  
Steyr Scout Sniper Rifle

##### Schrotflinten:

Benelli  
Spas12

##### Schrotflinten:

M3 Super 90 Combat  
xm1014

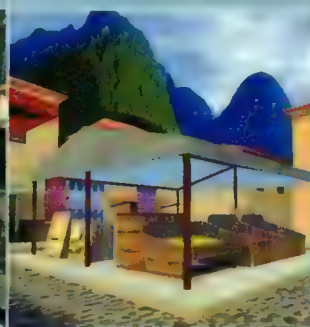
#### Spielcharaktere

Je Partei vier Spielfiguren mit individueller Waffenauswahl

Je Partei vier Spielfiguren



**ES LEBT** Die Melonen sind zwar eckig, der Markt ist dennoch glaubwürdig.



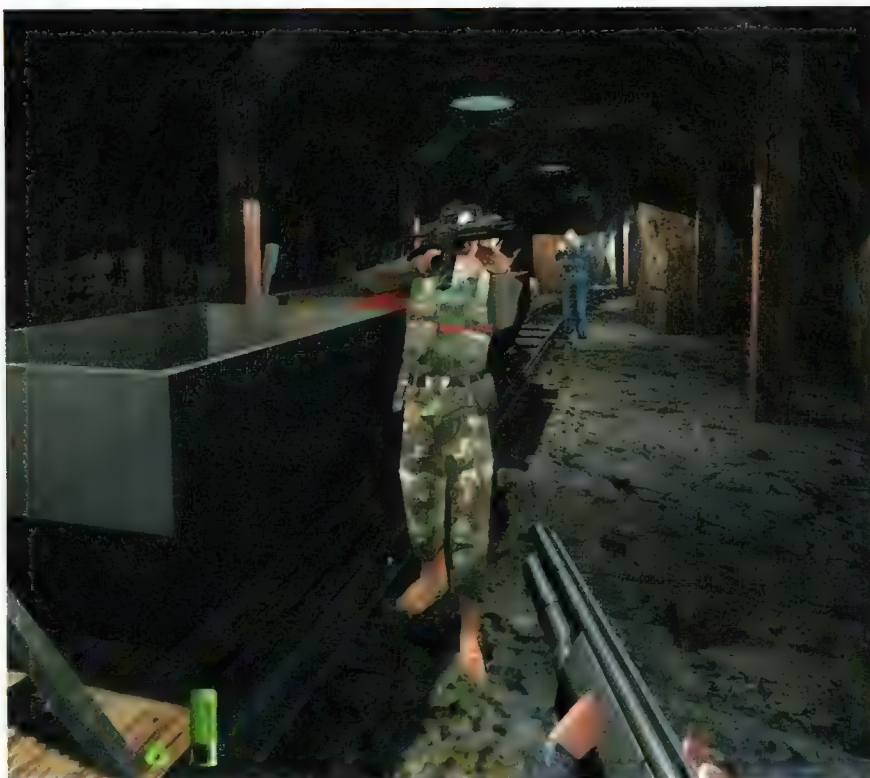
**KULISSEN** Den Original-Maps wie Italy sieht man ihr hohes Alter an.

über einen Einzelspielermodus verfügen. Auf zwölf Karten wird hierbei die Geschichte des Katz-und-Maus-Spiels zwischen Syndikat und GAT erzählt. Angefangen bei einem einfachen Sturm auf ein Terroristennetz über eine Bombendrohung bis hin zur Geiselnbefreiung werden alle gängigen Einsatztypen eines Taktik-Shooters in Szene gesetzt. Da alle Maps relativ groß und die gegnerischen Bots sehr stark sind, ist man auf die Unterstützung des Teams angewiesen. Auf jeder Seite werden bis zu 32 Mann um den Sieg ringen, leider verhält sich jeder der computergesteuerten Streiter wie ein Einzelkämpfer. Eine teamübergreifende Taktik ist beim aktuellen Stand der Software nicht zu erkennen, zudem hat der Spieler keine Möglichkeit, seinen Kameraden Anweisungen zu geben.

Das Herzstück von **New World Order** ist aber ohnehin der Mehrspielermodus. Auf den vom Einzelspielermodus bekannten zwölf Karten werden bis zu 64 Mann in fünf verschiedenen Spielmodi mit- und gegeneinander spielen können. Der einfachste Modus



**SCHICHT IM SCHACHT** Das Syndikat hat in einer Mine ein Lager errichtet. Die GAT muss in die Höhle des Löwen.



**KULISSENSTADT** Die Grafik-Engine muss nur Spielfiguren und Munitionshülsen dynamisch berechnen, der Rest ist unveränderlich.

## Gute Grafik leicht gemacht

Die Grafik-Engine wurde von den schwedischen Entwicklern von Grund auf neu entwickelt. Wir erklären, wie sie Schönheit, Glaubwürdigkeit und Geschwindigkeit kombinieren konnten.

### Partikeleffekte

Um Speicherplatz zu sparen und die Performance zu erhöhen, wird ein einzelner Partikeleffekt zeitlich und räumlich versetzt wiederholt. Das Ergebnis sind solche nicht ganz perfekten Mündungsfeuer, die die Flächen der Umgebung zusätzlich aufhellen.

### Schatten

Noch vor Spielbeginn berechnet die Engine pixelgenau den Weg der Lichtstrahlen. Enden sie an einem Objekt, werden die dahinter befindlichen Flächen abgedunkelt. Da Sonne und künstliches Licht verwendet werden, entstehen bisweilen mehrere solcher Schatten.

### Licht

Im gleichen Arbeitsgang werden die so genannten Light-Maps erstellt. Jede Lichtquelle hellt die umgebenden Flächen auf. Bestimmte Objektteile werden dabei stärker erhellt, was plastische Effekte ganz ohne speicherfressendes Bump-Mapping ermöglicht.

### Texturen

Auch ohne den exzessiven Einsatz trendiger Techniken wie beispielsweise das Bump-Mapping wirken die Oberflächen sehr lebensecht. Der Grund hierfür sind „schmutzig“ gemalte Wände mit hoher Texturauflösung sowie die genannten Lichteffekte.



ist das „Adversary“ genannte Vernichten des gesamten gegnerischen Teams. Ähnlich ist „Time Chase“, wo diejenige Mannschaft gewinnt, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Abschüsse für sich verzeichnen kann. Ebenfalls aus **Counter-Strike** bekannt sind die Geiselnbefreiung und die Sabotage. Neu ist lediglich der „Flucht“ genannte Modus, bei dem eine Mannschaft durch feindliches Gebiet hindurch zu einem Treffpunkt vordringen muss.

Dafür, dass sich **New World Order** und **Counter-Strike** nicht völlig identisch spielen, sorgen die vorsichtigen Anleihen der NWO-Designer beim Rollenspielgenre. So startet der Spieler zunächst als einfacher Soldat beziehungsweise Terrorist. Als solcher muss er sich mit einer kleinen Auswahl relativ schwacher Waffen begnügen, außerdem ist er auf den Internet-Servern sofort als Neuling zu erkennen. Wer gute Leistungen beim Schießen (hier geht es um Treffer, nicht um Abschüsse) zeigt, wird bald befördert und erreicht nach insgesamt drei Sprossen auf der Karriereleiter den Offiziersgrad. Wer es bis hierhin geschafft hat, hat vollen Zugriff auf das 17 Schusswaffen, drei Granaten und Zubehör (Nachtsichtgerät, Schalldämpfer) umfassende Arsenal.





**BETRUG** Obwohl der Soldat teils im Schatten steht, ist er voll beleuchtet.



**GRÜNDERZEIT** Auf dem massiven Eschentisch spiegelt sich die Beleuchtung.

Bei den Waffen handelt es sich um die im Genre bekannten aktuellen Typen wie die Pistole Desert Eagle, die Maschinenpistolen MP5 oder UMP, die Sturmgewehre M16 oder G36 und die Schrotflinte Benelli M3. Die Waffen sind so tödlich wie in der Realität, nach einem einzigen Körpertreffer ist das Spiel daher höchstwahrscheinlich beendet. Treffer in die Extremitäten wirken sich hingegen auf die allgemeine Gesundheit aus und senken die Ausdauer, genaues Zielen ist dann kaum noch möglich.

Zum Über-Killer wird man aber auch als Offizier nicht. Denn je besser eine Waffe ist, desto höher ist im Allgemeinen deren Gewicht. Die Spielfigur hat eine maximale Zuladung von zehn Kilogramm, was meist nur für die Wärmebildkamera, eine Pistole und ein Gewehr reicht. Außerdem rennt ein schwer beladener Soldat langsamer und kommt schneller außer Atem. Da es so immer schwieriger wird, eine hohe Trefferquote beizubehalten, ist die Gefahr der Degradierung ein steter Begleiter.

Der offensichtlichste Unterschied zu **Counter-Strike** ist natürlich die Grafik. Sie wird unter Einsatz der neu entwickelten DVA-Engine erzeugt, die auch für die Physik und die Bots zuständig ist. DVA erlaubt erstmals das gemein-

same Auftreten von extrem detaillierten Spielfiguren, komplex aufgebauten Levels und realistischen Schattenwürfen. Um dies zu erreichen, wenden die Programmierer einen Kniff an: Noch vor dem Start des Spiels werden Licht und Schatten berechnet. Dies ermöglicht spektakuläre Schattengebilde, ohne die Spielgeschwindigkeit zu senken. Der Nachteil: Läuft eine Spielfigur durch diese statischen Schatten, wird ihre Helligkeit davon nicht beeinflusst. Außerdem haben die Entwickler aus Versehen die Sonne als einzelne Lichtquelle vergessen, weshalb die Kämpfer (die als einzige Objekte dynamisch berechnete Schatten haben) in einer Kneipe jede Menge Schatten werfen, im gleißenden Sonnenlicht jedoch nicht. Bis zum Release soll dieser Bug aber behoben sein.



## ERSTEINDRUCK

*New World Order ist einer der vielen potenziellen Counter-Strike-Nachfolger. Da es aber nicht versucht, das Spielprinzip radikal zu verändern, sondern einfach nur technisch überlegen sein will, könnte CS als Genre-Referenz tatsächlich abgelöst werden.*

HARALD WAGNER

Entwickler ..... Termite Games  
Anbieter..... Big Ben Interactive  
Termin ..... November 2002



## SCHATTENSPIELE

Sonne und Kunstlicht werfen dramatische Schatten auf die Szenerie.



## LICHTER MOMENT

Auch das Mündungsfeuer ist eine statische Lichtquelle, die keinen Schatten verursacht.





# Splinter Cell

Die Atmosphäre von Metal Gear Solid, die Coolness von Deus Ex, die Wiederspielbarkeit von Dark Project und die Optik von Unreal 2? Kann da noch etwas schief gehen?

**E**s kann. Denn oft genug klingen so nur vollmundige Pressemitteilungen oder reißerische Werbe-Slogans. Wir haben uns jedoch anhand einer Alpha-Version selbst davon überzeugen können, dass für **Splinter Cell** nicht zu viel versprochen wird. Der erste Klick auf die EXE-Datei war einer der seltenen Momente, in denen sich Redaktionskollegen um einen einzigen Monitor scharen, schauen, staunen und einen Blick erhaschen

wollen: „Ach, noch so ein Clancy-Spi... Boah! Sieht das irre aus, ist das cool! Wann kommt das raus?“ Richtig, **Splinter Cell** ist anders. Es lässt die Romanwelt von Tom Clancy in einem anderen Licht erstrahlen als die bisherigen Spiele. **Ghost Recon** oder **Rainbow Six** sahen seinerzeit okay aus, im Mittelpunkt standen Teamspiel und taktische Missionsplanung. **Splinter Cell** hingegen sieht fantastisch aus, lässt keinen Raum für ein Team und die Missio-





**LICHTKULISSE** Irgendwo in der russischen Taiga schleicht der schattenhafte Protagonist in ein Arbeitslager. Am Firmament glimmt die Sonne der hellen Mittsommernächte.

nen' müssen heimlich, still und leise gelöst werden. Worum geht es?

Die Hintergrundgeschichte führt Sie durch Georgien, Burma, Russland und die USA. Georgien hat den Vereinigten Staaten den Krieg erklärt, aber als die US-Militär-Maschinerie dort eintrifft, scheint das Land wie leer geräumt. Die georgische Armee hat sich für einen Guerilla-Krieg über den ganzen Globus verteilt, um Finanzplätze, Energie-Vorräte und Computer-Netzwerke zu sabotieren. Die Welt scheint plötzlich nicht mehr sicher. So viel zur Fiktion. Die Geschichten eines Tom Clancy zeichnen sich aber immer durch eine geschickte Vermischung von Fantasie und Realität aus. So auch, wenn Sie die Rolle des Geheimagenten Sam Fisher übernehmen. Denn Sie stehen in Diensten der amerikanischen National Security Agency, der NSA (siehe auch Extrakasten „Die NSA...“) und nehmen einen einsamen Kampf gegen den High-Tech-Terrorismus auf.

**Splinter Cell** erstreckt sich über neun Kapitel, aufgeteilt in 20 Missionen. Während der Einsätze bekommen Sie über eine Funkverbindung von Ihrem Führungsoffizier stets neue Informationen und neue Aufgabenziele, bis Sam Fisher den Kern des Auftrags erledigt hat. Die Hintergrundgeschichte spinnt die Designer mit Zwischensequenzen, geskripteten Ereignissen und ca. 17 Minuten vorgerenderten Szenen fort. Die Bandbreite der Kampf- und Einsatzmöglichkeiten ist innerhalb einer Geheimdienstorganisation völlig anders als in einer militärischen oder polizeilichen Elite-Einheit. Aber auch als verdeckt operierender Einzelgänger müssen Sie zuweilen innehalten und überlegen, was genau Sie als Nächstes tun, wie Sie Ihr Ziel am besten erreichen. Größtmöglicher Realismus bei der Hintergrundgeschichte, der Grafik, den Sounds und den Animationen sind für das Entwicklungsstudio Ubi Soft Montreal die Schlüsselfaktoren

## F2000-Sturmgewehr

Die F2000 der Herstal Group ist ein extrem leichtes und kompaktes Kleinkalibergewehr, das sich auch durch seine Zusatz-Ausrüstung auszeichnet. Das modular aufgebaute System macht aus der handlichen Waffe ein Multifunktionsgerät, mit dem Sam Fisher auf alle Situationen die richtige Antwort parat hat.



## Echte Spionage-Ausrüstung

Tom Clancy verpasst seinen Romanhelden keine Superwaffen. So auch in **Splinter Cell**. Sam Fisher ist zwar mit sündhaft teuren High-Tech-Werkzeugen ausgestattet, die es aber alle auch in Wirklichkeit gibt. Wenn Sie sich selbst damit aufakteln wollen, dann besuchen Sie doch die Webseiten [spylife.com](http://spylife.com), [spvgear4u.com](http://spvgear4u.com) oder [herstalgroup.com](http://herstalgroup.com).

### Spezial-Ausrüstung



### Bewaffnung



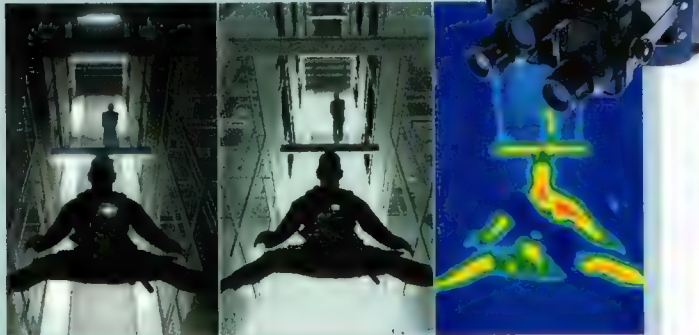
### F2000-Sondermunition





## Multispektral-Sichtgerät

„Sehen und nicht gesehen werden“ ist die Devise in *Splinter Cell*. Sam Fisher's Überleben hängt allzu oft von seiner perfekten Tarnung ab. Um im Schutz der absoluten Dunkelheit operieren zu können, haben ihn die Entwickler mit einem militärischen Spezial-Sichtgerät ausgestattet, das sich auf Knopfdruck zwischen Nacht- und Infrarotsicht umschalten lässt. Zur Verdeutlichung haben wir ein und dieselbe Szene in drei Sichtweisen gegenübergestellt.



## Über 300 Animationen

Neben den Schleich- und Tarn-Elementen sowie der High-Tech-Ausrüstung steht in *Splinter Cell* die Athletik des Hauptdarstellers im Mittelpunkt. Er benutzt Wände, Decken, Nischen und Rohrleitungen wie ein realer „Spider-Man“. Abgeguckt haben sich die Entwickler viele der Spezial-Bewegungen nicht nur bei echten Elite-Soldaten, sondern auch bei Hollywood-Filmen. Das Ergebnis sind über 300 zum Teil artistische Animationen, die Sam Fisher vollführen kann. Wir haben einige der wichtigsten und spektakulärsten zusammengestellt:

### Pistolenschlag



Ohne Munition oder im Nahkampf nutzt Fisher den Schaft seiner Five-Seven-Pistole, um den Gegner k. o. zu schlagen.

### Körper tragen



Ausgeschaltete Gegner müssen in Abstellkammern oder dunklen Ecken versteckt werden, sonst schlägt's Alarm.

### Schutzschild



Wenn sich Fisher unbemerkt an eine Person heranschleicht, umgreift er sie von hinten, hält ihr die Pistole vor oder nutzt sie als Deckung.

### Hangeln



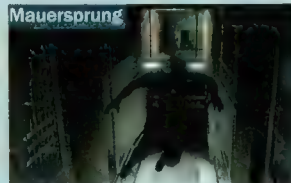
Alle Rohre, Seile oder Zäune, die Fisher mit einem Sprung erreichen kann, bieten ihm Halt, um sich über Barrieren oder Fallen hinwegzusetzen.

### Kopfüber hangeln



Mit einem weiteren Schwung klammert sich Fisher mit allen Vieren fest und kann so unbemerkt weiter in Räume hinein oder durch Gänge hangeln.

### Mauersprung

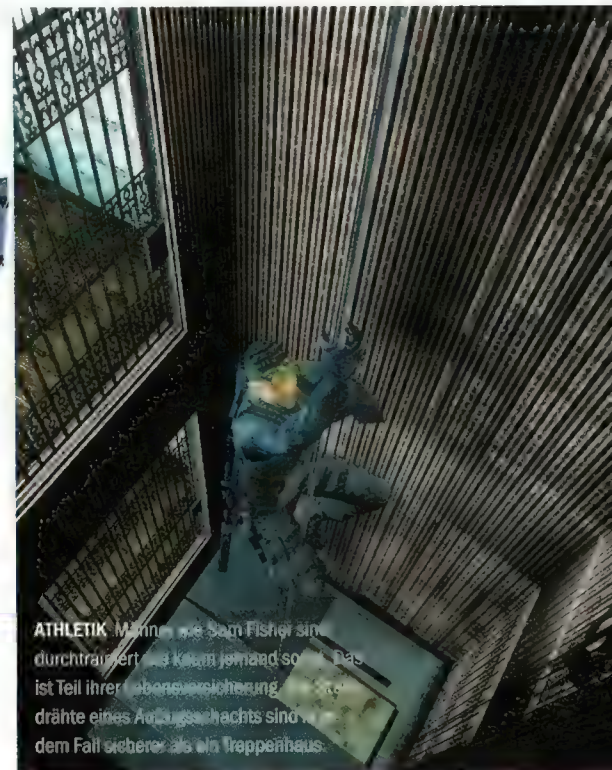


Um an noch höher liegende Nischen oder Simse zu kommen, kann Fisher eng beieinander liegende Wände emporspringen.

### Mauerstand



Stehen die Mauern eng genug beieinander, kann Fisher zwei Mauersprünge kombinieren und in einer spektakulären Grätschstellung Halt finden.



ATHLETIK: Männer wie Sam Fisher sind durchtrainiert und können jemand so... das ist Teil ihrer Lebensversicherung... drähte eines Anfalls nachts sind... dem Fall sicherer als ein Treppenhaus.

des Spieldesigns. Einer der Punkte, auf den die Designer den größten Wert gelegt haben ist, die Spielumgebung so interaktiv wie möglich zu gestalten. Wichtig ist es, die High-Tech-Ausrüstung sachgemäß einzusetzen, aber in erster Linie entscheidet die Art und Weise, wie Sie mit der Spielumgebung interagieren, über Erfolg oder Misserfolg in einer Mission.

Für die Entwickler ist es deshalb wichtig, dass *Splinter Cell* in den Händen der Spieler am Ende nicht doch zu einem Ego-Shooter degradiert wird, in dem man waffenstrotzend nur durch die Levels rennt. Um das zu erreichen, haben sie viel Wert darauf gelegt, dass die Tarn- und Athletik-Fähigkeiten des Spielcharakters fantastisch anzusehen sind, dass der Einsatz der Spionage-Werkzeuge einfach mehr Spaß macht, als nur herumzuballern. Über das gesamte Spiel hinweg haben Sie aber dennoch immer jede Freiheit zu entscheiden, wie Sie vorgehen möchten. Wilde Schießereien machen das Leben jedoch nicht einfacher. Im Gegenteil, ausgeschaltete Gegner müssen Sie in dunklen Ecken verstecken, um kein Aufsehen zu erregen. Zu großer Lärm birgt immer die Gefahr, noch mehr Feinde auf den Plan zu rufen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und jeder eingeschlagene Weg führt zu anderen Ergebnissen. Ein Umstand, der *Splinter Cell* eine große Wiederspielbarkeit verleiht und eine der großen Stärken des neuen Clancy-Spiels ist: Fishers Fähigkeiten und Ausrüstung immer wieder neu miteinander zu kombinieren und nach noch einer anderen Lösungsmöglichkeit zu suchen.

Ihre Ideen konnten die Entwickler erst mit der neuesten Unreal-Technologie von Epic verwirklichen. Was zuvor nur auf Papier und in rudimentären Gameplay- und Level-Studien entstanden war, dem wurde erst mit der Epic-Lizenz Leben eingehaucht. Dass die technischen Möglichkeiten der Unreal-Warfare-Engine großen Einfluss auf *Splinter Cells* Spielprinzip haben, zeigt vor allem das dynamische Licht-und-Schat-



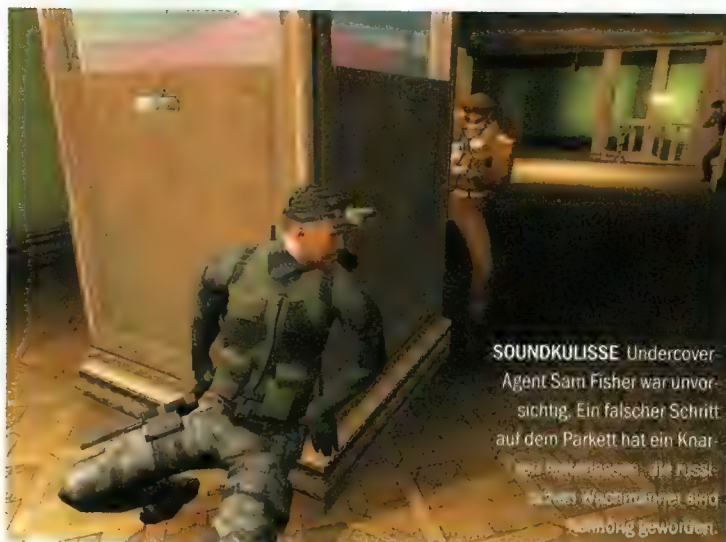
## Die NSA und ihr „Third Echelon“



Die National Security Agency (NSA) ist neben der CIA und anderen amerikanischen Aufklärungseinrichtungen die größte Geheimdienstbehörde der USA. Die wichtigste ist sie allemal. Was 1952 als Organisation zur Erforschung von Verschlüsselungs-Technologie (Kryptologie) gegründet wurde, ist heute der größte militärische Abhördienst der Welt. Zehntausenden Mitarbeitern stehen pro Jahr zweistellige Dollarmilliarden-Beträge für ihre High-Tech-Laushangriffe zur Verfügung. Der Kern der Abhörtätigkeit ist das Projekt „Echelon“, das – netzwerkartig über den ganzen Erdball verteilt – Satelliten anzapft, Telefonleitungen abhört, Faxe und E-Mails liest. In Echtzeit werden dabei alle Kommunikationswege nach Schlüsselwörtern durchsucht. Doch der anwachsende internationale Terrorismus hat ebenfalls nachgerüstet und die NSA beginnt sich mehr und mehr auf klassische Spionagearbeit zurückzubesinnen. Kurz nach der Jahrtausendwende wurde dafür „Third Echelon“ eingerichtet. In ihm operieren autarke Einzelkampf-Agenten, die im Informationskrieg und im Kampf gegen Terror zuweilen von Elite-Einheiten und Computerfachleuten unterstützt werden. Diesen Agenten ist es erlaubt, sich auch außerhalb der Grenzen internationaler Staatsverträge zu bewegen. Dennoch: Weder ihre Existenz noch ihre Operation würden von offizieller Seite jemals bestätigt werden.



**LICHTSPIELE** Sam Fishers größter Feind sind hell erleuchtete Räume. Mit dem schallgedämpften Gewehr lässt sich die Beleuchtung aber gezielt ausknipsen.



**SOUNDKULISSE** Undercover-Agent Sam Fisher war unvorsichtig. Ein falscher Schritt auf dem Parkett hat ein Knarren verursacht, das russischen Wachmannern signalisiert worden.



ten-System. Zum Beispiel können Sie die Anwesenheit von Wachmannern bereits durch ihren Schattenwurf auf Wänden oder Vorhängen ausmachen. Richtig interessant wird die Sache, wenn Sam Fisher die Lichtquellen in seiner Umgebung manipuliert. Dann agiert er im Schutze der Dunkelheit mit seinem Nacht- oder Infrarotsichtgerät. Er schaltet Gegner aus, schleicht durch Räume, hangelt unter Zimmerdecken an Versorgungsrohren entlang, wirft kleine Gegenstände, um seine Gegner abzulenken und setzt seine vielen kleinen Technik-Helferchen ein. Das Waffenarsenal des Agenten fällt dagegen eher bescheiden aus.

Neben zwei Handgranaten und einer schallgedämpften 5,7-mm-Pistole setzt Fisher vornehmlich ein modular aufgebautes F2000-Sturmgewehr der Firma Herstal ein. Näheres dazu finden Sie im Extrakasten „F2000-Sturmgewehr“. Die real existierende High-Tech-Waffe bietet im Zusammenspiel mit der Spionage-Ausrüstung sowie der interaktiven Spielumgebung eine Vielzahl von Aktions- und Verhaltensmöglichkeiten. Und darin liegt das Geheimnis von **Splinter Cell**, das bereits in der frühen Beta-Version eine unheimliche Anziehungskraft entwickelt: Schleichen? Schießen? Kamera einsetzen? Nacht- oder Infrarotsicht? Elektroschocks? Betäubungsgas? Licht? Unter die Decke klettern? Was ist der beste Weg? Wie spielt sich der andere? Ausprobieren dürfen Sie das bereits in wenigen Wochen, Ende November. Einen ersten Eindruck, wie sich **Splinter Cell** genau „anfühlt“ und spielt, geben wir anhand einer Beispiel-Mission in einem Vorschau-Video auf der Cover-CD und -DVD.



## ERSTEINDRUCK

Ganz ehrlich: Das wird das erste Tom-Clancy-Spiel sein, das ich auch persönlich spielen werde. Der ganze Taktik-Schnickschnack der Elite-Einheit-Shooter war mir einfach zu viel. Ich mag's lieber geradeaus. Sicher, auch Sam Fisher muss überlegen, wie er vorgeht, und ist kein Rambo-Typ. Aber das Spionage-Szenario, die packende Atmosphäre, die coole Ausrüstung, die verblüffenden Animationen und nicht zuletzt diese fantastische Unreal-Warfare-Optik machen mich jetzt schon ganz kribbelig.

CHRISTIAN MÜLLER

## SCHATTENSPIELE

Glück gehabt. Die Wachmannschaft hat die Leichtbauwände mit Kugeln durchsiebt. Die einfallenden Lichtstrahlen berechnet die Unreal-Grafik in Echtzeit.

Entwickler ..... Ubi Soft Montreal  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... 28. November 2002



# GTA: Vice City

**KONTRASTPROGRAMM** Idyllische Palmen links, aggressive Cops rechts: Die sind in Vice City nicht mehr so nachlässig wie im Vorgänger.



**SCHERBEN BRINGEN GLÜCK** Schauen Sie genau hin: Erkennen Sie den Sprung in der Scheibe des Wagens? Die dürfen Sie neuerdings einschleusen.



**DACH ÜBERM KOPF** In GTA 3 ist nur ein Raum einer Villa begehbar. Vice City bietet gleich 60 Innenlevels, zum Beispiel dieses Hotelzimmer.



Miami! Weiße Strände, tiefblaues Meer, leuchtende Wolkenkratzer und eine Verbrechensrate, die Touristen abschreckt, kurz: eine Stadt, wie geschaffen für GTA.

**T**ommy Vercetti, der Antiheld aus GTA 3, ist auch in Vice City eine Zielscheibe für kubanische Gangster, Biker-Gangs, korrupte Politiker und Mafiosi. Alle wollen sie Geld, das Tommy nicht hat. Ihre Aufgabe ist es, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Das geschieht in erster Linie wie im Vorgänger, also durch Verfolgungsjagden, Schießereien und Anschläge. Der Unterschied: Es wird mehr Spaß machen, denn alles ist größer, besser, schöner. Während Sie in GTA 3 vor allem draußen unterwegs sind, gibt's im simulierten Miami, das im Spiel „Vice City“ genannt wird, rund 60 Innenlevels zum Erkunden. Gleichzeitig hat man die Stadt komplexer gemacht. Vice City ist gleich von Anfang an überall begeh- und fahrbar, knapp doppelt so riesig wie Liberty City aus GTA 3, verwinkelter und abwechslungsreicher dazu. Dadurch werden die Missionen länger und vertrackter, sie teilen sich sogar in verschiedene Kapitel auf. Die künstliche Intelligenz des simulierten Straßenverkehrs wurde außerdem angepasst: Cops reagieren nun strenger auf Raser. Wer rote Ampeln ignoriert, Geschwindigkeitsbegrenzungen überschreitet und Passanten anrempelt, kriegt es wie in Mafia sofort mit der Polizei zu tun. Als Ausgleich haben Sie mehr Möglichkeiten, die Verfolger loszuwerden: Schüsse auf Wagenscheiben lassen selbige zerbersten, auch der Fahrer dahinter ist nicht vor Kugeln sicher; zerplatzte Reifen sorgen dafür, dass das Auto quietschend von der Straße schliddert. Apropos Autos: Die Anzahl der Vehikel wurde auf sage und schreibe 120 aufgestockt, darunter befinden sich Motorräder der

unterschiedlichsten Marken (Gelände- und Straßenbikes, Chopper, etc.), Boote oder gar Helikopter und Flugzeuge. Auch die Menge der Waffen ist angewachsen. Neben Pistolen, Schrotflinten, Uzis, Raketenwerfern und Scharfschützengewehren gibt es in Vice City ein schweres Maschinengewehr der Marke M60 und durchschlagskräftigere Revolver wie den Desert Eagle. Der Baseball-Schläger als Nahkampfwaffe bekommt von einem Vorschlaghammer, einer Axt und einer Kettensäge Gesellschaft.



Wahrscheinlich werden sich Ihre Finger nach dem Lesen dieses Artikels vor Aufregung in die Stuhllehnen krallen. Leider ist im Augenblick noch Geduld angesagt, denn bisher ist noch kein Erscheinungstermin für die PC-Version genannt worden. Wir gehen jedoch von einer Veröffentlichung Anfang 2003 aus.

THOMAS WEISS

Entwickler ..... Rockstar North  
Anbieter ..... Take 2  
Termin ..... Anfang 2003

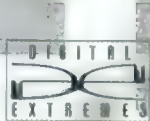




“UT 2003 sieht unglaublich aus,  
spielt sich flott und bringt eine  
Reihe sinnvoller neuer Ideen mit.”  
—GameStar



[www.unrealtournament2003.com](http://www.unrealtournament2003.com)



Unreal® Tournament 2003 ©2002 Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. under license from Epic Games Inc.



# No One Lives Forever 2



**NINJA-KÄMPFERIN** Die in rot gekleidete Dame hat zwar jede Menge Gewissensbisse, den noch will sie Cate Archer töten.

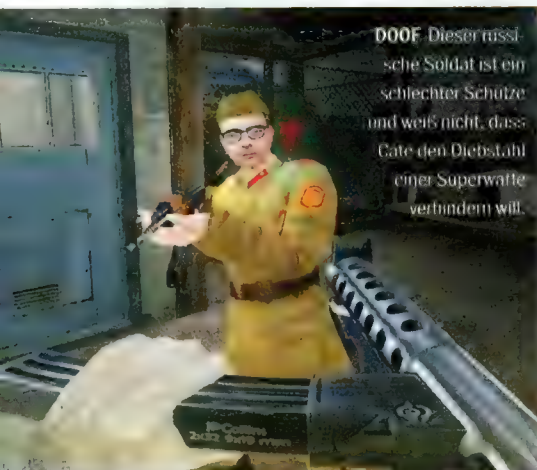
**BODENSATZ** Cate muss sich durch ein indisches Wohngebiet schleichen, ohne der Polizei in die Arme zu laufen.



**KOPFLOS** Bei diesem jungen Mann handelt es sich um eine Superwaffe der Geheimorganisation H.A.R.M.



Cate Archer ist wieder da. Auch während ihres zweiten Abenteuers rettet die attraktive Agentin die Welt vor den Weltherrschaftsgelüsten einer Geheimorganisation.



**DOOF** Dieser russische Soldat ist ein schlechter Schütze und weiß nicht, dass Cate den Diebstahl einer Superwaffe verhindern will.

**D**iesmal ist H.A.R.M. gewarnt: Da Cate Archer bereits im ersten Teil des Ego-Shooters derartige Pläne vereitelte, muss sie diesmal sterben. Eine für diesen Zweck angeheuerte Ninja-Kämpferin schafft es auch tatsächlich, das weibliche Gegenstück von James Bond und Austin Powers schwer zu verletzen – doch Cate überlebt. Wie sie gerettet wird, bleibt dem Einzelspieler verborgen, nur im kooperativen Mehrspielermodus wird dieses Geheimnis gelüftet.

In rund 40 Kapiteln begibt sich die Agentin nach ihrer Genesung nach Japan, Sibirien, Amerika und Indien. Zunächst sind vergleichsweise harmlose Aufgaben zu erledigen: So müssen Sie beispielsweise einen gegnerischen Agenten fotografieren oder geheime Unterlagen finden, erst später wird Cate Fabriken sprengen und sich mit gefährlichen Endgegnern herumschlagen. Wie bereits in der Vorgängerversion wird es dem Spieler meist freistehen, durch die riesigen Landschaften und Gebäudekomplexe zu schleichen oder aber in Rambo-Manier alle Gegner niederzustrecken. Nur in einigen wenigen Maps darf keiner der recht intelligent agierenden Gegner den Alarm auslösen oder sein Lebenslicht aushauchen.

Die in Mode gekommenen Rollenspiel-Aspekte machen auch vor Ego-Shootern nicht halt: Als wichtigste Neuerung besitzt Cate mehrere Fertigkeiten wie Schießen oder Schleichen, die mithilfe von Erfahrungspunkten verbessert werden können. Hierzu durchsucht man alle Winkel der Levels, um möglichst viele Waffen, Beweismittel und Hinweise zu finden. Jeder gefundene Gegenstand wird mit diesen Erfahrungspunkten belohnt – wie sich verbesserte Skills auf den Spielverlauf auswirken werden, ließ sich mit der aktuellen Betaversion aber selbst nach einem sechsstündigen Spielmarathon nicht herausfinden.

Um in der umfangreichen Hintergrundgeschichte und den ausladenden Maps nicht verloren zu gehen, stehen etliche Hilfsmittel zur Verfügung. So wird Cate gelegentlich eine handschriftliche Karte überreicht, die aber eher schlecht als recht zur Orientierung geeignet ist. Ein geheimdienstlich ausgebildetes Kaninchen ist da ein weitaus verlässlicherer Gefährte: In Außenlevels hoppelt es stets in Richtung der nächsten Aufgabe – sofern es nicht den Gegnern zum Opfer fällt. Ein Roboter-Rabe gibt darüber hinaus Tipps zum Einsatz der rund 40 Waffen- und Munitionstypen und Hinweise zum weiteren Storyverlauf.



**ERSTE EINDRÜCKE**

**NOLF 2** lässt den Spieler wieder tief in die Welt von James Bond und Austin Powers eintauchen. Der Shooter ist abwechslungsreich und spannend wie sein Vorgänger – aber vor allem wegen des Skill-Systems noch einen guten Monat von der Teststreife entfernt. Erste Eindrücke liefert die spielbare Demo.

HARALD WAGNER

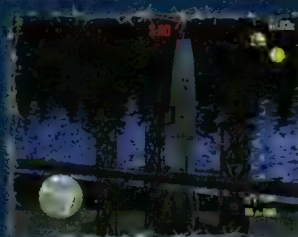
Entwickler ..... Monolith  
Anbieter ..... Vivendi Universal  
Termin ..... November 2002



WORLD WAR II

# PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



www.codemasters.com



Erfülle deine Mission, enthülle den Plan, rette dein Land.

Abgeschossen über dem Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III wirst Du selber dort interniert. Lernst die Lager-Routine kennen. Und merkst bald, dass hier mehr als Dein Überleben auf dem Spiel steht. Ein anspruchsvolles 3rd-Person Action-Adventure, das auf simples Rumgeballere und brutale Gewalt verzichtet. Mut, Intelligenz und Einfallsreichtum sind Deine einzige Chance, den Lauf der Geschichte zu bewahren.

Codemasters®

GENIUS AT PLAY



**aus einer anderen Welt**



**COMPUTER  
ARTWORKS**



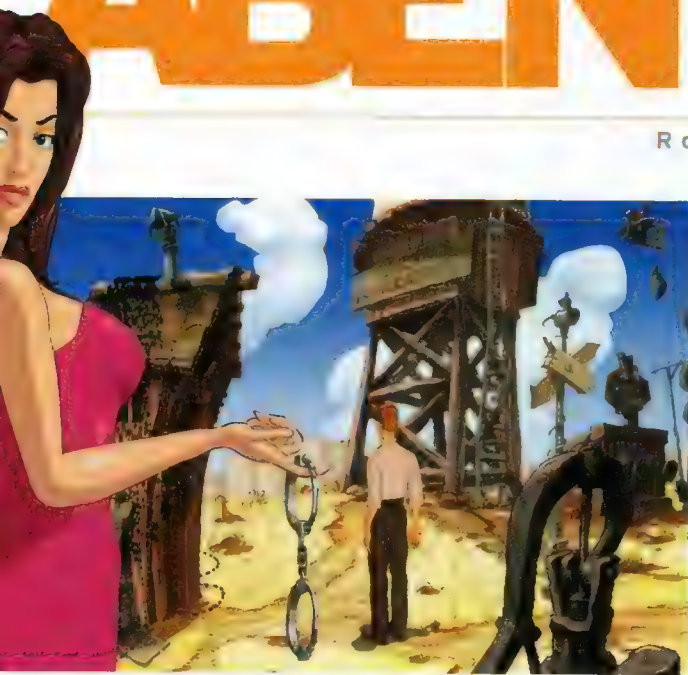
www.universalinteractive.de

[www.universalinteractive.de](http://www.universalinteractive.de)



# ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



## Runaway

Endlich hat das bange Warten ein Ende: **Runaway** wird doch noch erscheinen – und zwar schon im November. Die Rechte an dem klassischen Adventure, das es bislang nur in einer spanischen Version gab, hat sich der Hamburger Publisher dtp gesichert. Die Arbeiten an der deutschen Lokalisierung sind schon so gut wie abgeschlossen, es fehlen lediglich noch einige Sprachaufnahmen. Outtakes will dtp in den nächsten Wochen veröffentlichen, auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) halten wir Sie auf dem Laufenden. Wie gut die grafisch mittlerweile nicht mehr ganz taufrischen Abenteuer des Studenten Brian abschneiden, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

## Sam & Max 2



Und noch mehr gute Nachrichten für Adventure-Fans: **Sam & Max 2** kommt! Der Nachfolger des mittlerweile legendären Abenteuer-Klassikers ist für Anfang 2004 geplant. Für Unruhe unter den eingefleischten Fans sorgte die Ankündigung, das Spiel solle actionreicher werden als der Vorgänger. – Ähnliches hat Lucas Arts ja bereits für **Vollgas 2** bekannt gegeben. Wie diese Actionsequenzen aussehen und welchen Stellenwert traditionelle Rätsel einnehmen, ist derzeit noch nicht bekannt. Auch in Sachen Story hält man sich bedeckt: Sicher ist nur, dass der sprechende Hund Sam und das hyperaktive Karnation Max erneut völlig irrwitzige und skurrile Dinge erleben werden.

## NEOCRON

### „Wir sind mit dem Start von Neocron sehr zufrieden.“

**PC Games:** Auf unseren Testrechnern konnten wir uns nicht auf den **Neocron**-Servern einloggen. Einige hundert Spieler hatten das gleiche Problem. Woran lag das?

**Schwiezer:** „Wir hatten leider einen Hardwaredefekt an einem unserer Server, auf dem ein Teil der Benutzerdatenbank gespeichert war. Nach einem Tag waren die Daten aber wiederhergestellt.“

**PC Games:** Für uns und einige andere bleiben die Server aber nach wie vor unerreichbar.

**Schwiezer:** „Eine Umfrage unter allen Nutzern hat ergeben, dass die Verbindung bei 85 Prozent der Spieler bestens funktioniert. Nur rund sieben Prozent haben ernsthafte Probleme.“



MARTIN JOERG SCHWIEZER ist Geschäftsführer von Reaktor Media.

**PC Games:** Und wie helfst ihr den sieben Prozent?

**Schwiezer:** „Bei uns sind 5 Mitarbeiter die ganze Woche rund um die Uhr damit beschäftigt, in solchen Fällen Hilfestellung zu geben. Bei den meisten können wir solche Probleme in wenigen Stunden lösen. Wenn jemand nach

zwei Tagen noch keine Antwort erhalten hat, kann er sich bei unserer Support-Aufsicht beschweren – und dann wird ihm sofort geholfen.“

**PC Games:** Seid ihr selbst mit dem Start von **Neocron** zufrieden?

**Schwiezer:** „Sehr zufrieden! Wir sind glücklich, dass **Neocron** online ist. Ich möchte behaupten, dass die bei Online-Rollenspielen üblichen Startschwierigkeiten noch nie so gering waren wie bei **Neocron**.“

**Anmerkung:** Aufgrund der technischen Probleme hält PC Games **Neocron** in der aktuellen Version für noch nicht testfähig und rät zum gegenwärtigen Zeitpunkt von einem Kauf ab. Ein Urteil geben wir daher erst nach einem intensiven Dauertest in der nächsten Ausgabe ab.

## Morrowind-Add-on

Ubi Soft hat das erste Add-on für den Rollenspielkracher **Morrowind** angekündigt. Unter dem Namen **Tribunal** wird die ohnehin schon riesige Spielwelt um etliche, noch größere Dungeons erweitert und mit Goblins, Lich Lords und anderen neuen Monstern bevölkert. Die mäßige Journalfunktion wird endlich komplett überarbeitet, auf der Automap dürfen nun eigene Eintragungen gemacht werden. Viele frische Quests sollen für eine Spieldauer von rund 40 Stunden sorgen. Los geht's mit der englischen Version schon im November, die deutsche Fassung ist für das Frühjahr 2003 geplant.

## Vandell

**Blackstar (Dragonfarm)** hat das Science-Fiction-Adventure **Vandell** angekündigt. Im Spiel steuern Sie einen vom Schicksal gebeutelten Detektiv in klassischer Point-&Click-Manier durch futuristische Umgebungen im Blade-Runner-Stil. Bereits im Oktober soll der Titel auf den Markt kommen.

## HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- Gothic 2**  
Rollenspiel | November 2002  
Jowood
- World of Warcraft**  
Online-Rollenspiel | Februar 2004  
Vivendi-Universal
- Star Wars: Galaxies**  
Online-Rollenspiel | Dezember 2002  
Lucas Arts
- Morrowind (dt.)**  
Rollenspiel | Erschienen  
Ubi Soft
- Baphomets Fluch 3**  
Adventure | August 2003  
Revolution
- SW: Knights of the Old Republic**  
Rollenspiel | März 2003  
Lucas Arts
- Vollgas 2**  
Adventure | 2003  
Lucas Arts
- Icewind Dale 2**  
Rollenspiel | Erschienen  
Virgin Interactive
- Runaway**  
Adventure | November 2002  
dtp
- Earth & Beyond**  
Online-Rollenspiel | Oktober 2002  
Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





#### Das ist neu

- Neues Charaktersystem
- Erweiterte Handlungsfreiheit
- Spielwelt dreimal so groß
- Verbesserte Kampfsteuerung
- Grafik detaillierter
- Verbesserte KI
- Neue Monster, Waffen, Zaubersprüche, Aufträge
- Überarbeitete Menüführung



# Gothic 2

**SITZ!** Platz! Braves ... äh ... Ding. Die Artenvielfalt der Monsterwelt hat deutlich zugenommen.

Rollenspielfans können schon mal anfangen, die Tage zu zählen. Bald geht der Nachfolger **eines der besten Rollenspiele** aller Zeiten an den Start.

**TODSCHICK** Gebäude und Kleidung scheinen direkt aus dem Fantasy-Mittelalter zu stammen.



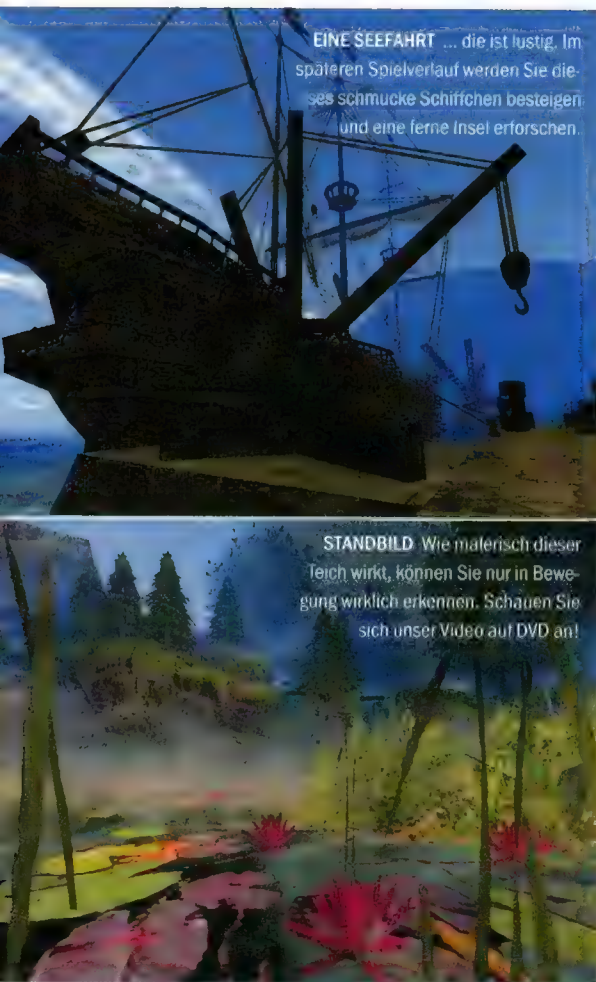
**E**s herrscht Sendepause im Internet. „Gothic 2 nähert sich jetzt der Fertigstellung und wir Piranhas werden uns jetzt für ein paar Wochen zurückziehen“, heißt es auf der offiziellen Homepage. Für PC Games fanden die Bochumer Entwickler trotzdem Zeit. Das Gastgeschenk beim Besuch in der Redaktion: eine beinahe fertige Ausgabe der Rollenspielhoffnung.

Schon im ersten Teil von Gothic bewiesen sich Piranha Bytes als begabte Weltenschöpfer. Das Fantasy-Gefängnis gehört zu den schönsten, fantasievollsten Rollenspieluniversen aller Zeiten. Im Nachfolger werden sich alte Fans sofort heimisch fühlen – nicht nur weil gleich hinter der ersten Biegung des malerischen Waldpfads ein Rudel der heiß geliebten Scavenger auf Beute lauert. Das verfallene alte und das neue Lager sind einer mittelalterlichen Idylle gewichen, die jeden japanischen Touristen zu Freudentränen rühren würde. Da ergießt sich ein tosender Wasserfall in einen von Seerosen gesäumten Tümpel, da führen Landwege durch Kornfelder zu einem al-

ten Bauernhof, da winden sich verwinkelte Gassen durch Fachwerk-Städtchen. Es sind vor allem die vielen Detailverbesserungen an der Grafik wie der Bodennebel, der sich in Tälern sammelt, das Gras, das sich im Wind wiegt, oder die feineren Texturen und flüssigeren Animationen, die alles so lebensecht machen.

Doch der schöne Schein trügt. Unter der Oberfläche lauern Gefahren, die die Idylle in die Hölle auf Erden verwandeln könnten. Ein Glück, dass Ihnen mit dem Helden aus Teil 1 ein erfahrener Weltenretter zur Seite steht. Der hat allerdings damals dummerweise im Kampf mit dem Schläfer viel von seiner Macht eingebüßt. In Gothic 2 müssen Sie Ihr Handwerk von neuem lernen. Das funktioniert im Prinzip genau wie damals. Für kleine Gefälligkeiten oder gefährliche Aufträge bekommt Ihr Held Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die er in eine Ausbildung bei Schwertkampfmestern oder Magiern investieren kann. Der Unterschied ist allerdings, dass Sie sich nun auf eine





Rolle festlegen müssen. Zumindest wird es sehr viel schwerer werden, gleichermaßen in Zauberei und Bogenschießen bewandert zu sein. Denn als Hexenmeister müssen Sie ungleich mehr in eine Schwertkampfstunde investieren als etwa als Mitglied der Stadtwache – sofern Sie überhaupt zugelassen werden.

Ansonsten spielt sich **Gothic 2** genauso wie der erste Teil. Sie spielen Laufbursche, stürzen sich ins Gefecht mit Wölfen, Golems und sogar Drachen, versuchen Ihr Ansehen bei den verschiedenen Fraktionen zu steigern, erforschen weit verzweigte Höhlensysteme (die Spielwelt ist etwa dreimal so groß wie in **Gothic 1**), treiben Handel und sammeln Erfahrungspunkte. Die wenigen Kritikpunkte am Vorgänger scheinen die Entwickler allesamt ausgemerzt zu haben, nur manche Menüs wie das Inventar sollte Piranha Bytes noch überarbeiten. Ansonsten sind die Bochumer so gut wie fertig. Wenn das Feintuning abgeschlossen ist, steht dem Abenteuer Ende Oktober nichts mehr im Wege.



Es hat nur ein paar Minuten gedauert, dann hatte mich **Gothic 2** genauso fest in der Hand wie der erste Teil. Nachdem **Morrowind** und **Arx Fatalis** durchgespielt sind, kommt das Rollenspiel aus Bochum genau rechtzeitig. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Piranha Bytes  
Anbieter ..... Jowood  
Termin ..... Oktober 2002

## RECORDING & SYNTHESIZER

For: 0 54 51/9 09-1 90 - Fax: -1 99  
E-Mail: pcgames@musik-produktiv.de

**24-Stunden-  
Bestell-Hotline:  
0180-50 52 105**

nur  
2 Cent  
Min.

## Der Megaladen

**MUSIK  
PRODUKTIV**

Fuggerstr. 6 · 49479 Ibbenbüren  
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr  
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 - 16.00 Uhr

20.000 Instrumente · 10 Fachabteilungen · über 4000m<sup>2</sup> Verkaufsfläche

## RECORDING & SYNTHESIZER

### DI-EQUIPMENT

**Behringer VMX 100 DJ-Mixer**  
Best.-Nr.: 9503123 ..... € 99,-  
**Korg KAOS-5 Pad X/Y Effect/Filterpad**  
Best.-Nr.: 9115012 ..... € 248,-  
**Zoom ST-224 Desktop-Sampler Smart Media**  
Best.-Nr.: 9528003 ..... € 345,-  
**Behringer MX-602A Kompaktmixer**  
Best.-Nr.: 9503105 ..... € 65,-  
**Behringer Eurorack MX-802A**  
**ULN 8-2Mixer 4MIC-In/Mixer**  
Best.-Nr.: 9503066 ..... € 99,-

### MASTERKEYBOARDS

**Evolution Dancestation MK-125**  
**Keyboard 25 Tasten**  
Best.-Nr.: 5127002 ..... € 80,-  
**Evolution MK 225 C**  
**MIDI-Masterkeyboard 25 Tasten USB**  
Best.-Nr.: 5127009 ..... € 140,-  
**Roland Edirol PC-300 USB Keyboard**  
Best.-Nr.: 5103210 ..... € 195,-  
**Roland Edirol PC 180a Masterkeyboard**  
Best.-Nr.: 5103171 ..... € 148,-  
**Miditech Midistart**  
**49Keys/2Wheels/SubD/Softw. o. Netzteil**  
Best.-Nr.: 5135004 ..... € 85,-

**Steinberg PLEX**  
Der Steinberg PLEX Restoring Synthesizer basiert auf einem absolut neuartigen Syntheseverfahren. Dadurch haben Sie fast unerschöpfliche Möglichkeiten, Klänge zu variieren und Sounds zu kreieren. Auch die innovative und übersichtliche Bedienoberfläche setzt neue Maßstäbe in puncto Bedienbarkeit und Kompaktheit. Best.-Nr.: 5514000

**249,-**

### USB AUDIO/CONTROLLER

**Evolution U-Control UC-16**  
**USB Controller/16 Pots**  
Best.-Nr.: 5127010 ..... € 119,-  
**Tascam US-224 USB Controller**  
**24 bit Stereo I/O**  
Best.-Nr.: 9103278 ..... € 349,-  
**Edirol UA-1D Audio-Interface Digital I/O**  
Best.-Nr.: 9110069 ..... € 119,-  
**Edirol UA-1A Audio-Interface Analog I/O**  
Best.-Nr.: 9110070 ..... € 109,-  
**Edirol UA-3 USB Audio-Interface**  
Best.-Nr.: 9110066 ..... € 189,-  
**Midiman Audiosport DUO**  
**USB Audio/SPDIF 24Bit/96k**  
Best.-Nr.: 5303072 ..... € 399,-

### MIDI-INTERFACES

**Edirol UM-1s USB-Midi-Interface m. Midibuchsen**  
Best.-Nr.: 5103232 ..... € 55,-  
**Edirol UM-2E USB-Midi-Interface 2In/2Out**  
Best.-Nr.: 5103228 ..... € 69,-  
**Edirol UM-4 USB-Midi-Interface 4In/4Out**  
Best.-Nr.: 5403251 ..... € 124,-

### Midi-Adapter 15-polig Midi In/Out

**PC-Soundcards, Gameport**  
Best.-Nr.: 5209043 ..... € 23,-  
**Edirol UM-550 5x5 USB Midi-Interface**  
**Hardware Mi**  
Best.-Nr.: 5103243 ..... € 299,-  
**Emagic AMT-8 Midi-Interface 8-fach**  
**MAC/PC USB**  
Best.-Nr.: 5201111 ..... € 422,-

### Steinberg Virtual Guitarist

Virtual Guitarist, ein perfekter Rhythmusgitarist, der sowohl akustische als auch elektrische Gitarre spielt, dazu Tempowechsel, Songs folgt, alle Tonarten und auch schwierige Akkorde beherrscht, niemals ungeduldet wird, immer 100% im Timing und Timing ist, niemals aufbauen und mikrominut messen. Und sich perfekt in Ihr VST-System integriert.  
Best.-Nr.: 5514011

**229,-**

### HARDDISKRECORDING

**Terratec EWX2496**  
**Analog/I/O Digital/I/O opt**  
Best.-Nr.: 5508016 ..... € 174,-  
**Terratec DMX 6-Fire(5.1)**  
Best.-Nr.: 5508018 ..... € 234,-  
**Terratec EWS-88MT 8Kanal**  
**AD/DA 24 96kHz**  
Best.-Nr.: 5508009 ..... € 355,-  
**Midiman Delta Audiophile 2496 PC&Mac/ MIDI/USB**  
Best.-Nr.: 5303066 ..... € 215,-  
**Marian Marc-4 MIDI 4 analoge I/O/je 2 MIDI I/O**  
Best.-Nr.: 5513001 ..... € 239,-

### KOPFHÖRER-VERSTÄRKER

**ATC-HS I-Cool, I-Mac Design, geschlossen**  
Best.-Nr.: 9701038 ..... € 25,-  
**Audiotechnica ATH-M40**  
Best.-Nr.: 9701011 ..... € 75,-  
**Sennheiser HD-25 SP**  
Best.-Nr.: 9604008 ..... € 89,-  
**Sony MDR-V500DJ**  
Best.-Nr.: 9613009 ..... € 111,-  
**Grapevine by SPL Headamp 4**  
**Kopfhörerverstärker**  
Best.-Nr.: 9524034 ..... € 198,-  
**Behringer HA 4600 Powerplay Pro**  
**Kopfhörerverstärker**  
Best.-Nr.: 9503116 ..... € 125,-

### Steinberg Voice Machine

Stimmtransformation in Echtzeit  
Mit der innovativen Voice Machine können Sie zu einer Einzelschmelze bis zu 4 zusätzliche Stimmen erzeugen. Zudem lässt sich die Melodie verändern oder die Stimme korrigieren.  
Best.-Nr.: 5514012

**179,-**

Onlineshop:

**www.musik-produktiv.com**





© 2002 Microïds - © 1999 TPL. All rights reserved.

# Neue Bälle braucht das Land!



"Tennis Masters Series 2003 ist das beste ernsthafte GBA-Tennis Spiel."

80% - NZone 10/02

Ab Oktober 2002 auf

Ab November 2002 auf

PC  
CD  
ROM

GAMEBOY ADVANCE

XBOX



PlayStation 2



MICROÏDS  
www.microïds.com

[www.masters-series-videogame.com](http://www.masters-series-videogame.com)

PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.  
Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance, and GBA are trademarks of Nintendo Co.



## SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

## Fila World Tour Tennis

Wenn es nach THQ geht, muss sich **Virtua Tennis** warm anziehen: **Fila Tennis** protzt mit 200 Computergegnern, einem Karrieremodus inklusive Trainingsmöglichkeiten sowie mit 24 Stadien rund um den Globus. Die Animationen der Akteure wurden per Motion-Capturing-Verfahren erstellt und wirken angenehm flüssig. Selbstverständlich sind neben den Einzeln auch Doppel und gemischte Doppel möglich. Die Kooperation mit dem italienischen Sportartikel-Hersteller Fila macht sich an den Klamotten und Accessoires bemerkbar, die von den Spielern bewirksam über den Platz getragen werden. Der erste Aufschlag wird bereits Ende September serviert.



## Racing Simulation 3

Ubi Soft greift an: Mit **Racing Simulation 3** will man endlich die **Grand Prix**-Reihe vom Podest stoßen. Ganz neu ist der Fahrschul-Modus, bei dem Sie Schritt für Schritt die Tricks und Kniffe der Rennsport-Profis erlernen. Einsetzen können Sie diese dann auf den 18 Strecken – ein frischer Parcours in den USA inklusive. Wer sich mit den Boliden schon ein bisschen besser auskennt, darf den eigenen Flitzer in noch umfangreicheren Tuning-Optionen ordentlich aufmotzen und dem eigenen Fahrstil anpassen. Ein eingebauter Editor ermöglicht einfache Änderungen an den Piloten- und Teamnamen, sogar die Wagentexturen dürfen nach Lust und Laune variiert werden. Apropos Texturen: 3.000 Polygone pro Fahrzeug, viele neue Kameraeinstellungen und eine hohe Detailfülle sollen auch optisch für die Idealie sorgen. Startschuss ist allerdings nicht vor 2003!

## Knight Rider

Das holländische Entwicklerteam Davilex (Autobahn Raser) möchte zu Weihnachten **Knight Rider** fertig stellen. Im Actionspiel zur 80er-Jahre-Fernsehserie dreht sich alles ums Superauto K.I.T.T., hinter dessen Steuer Sie in zehn Missionen sitzen. Das sprechende Computerauto beherrscht die kultigen Spezialmanöver wie den „Turbo Boost“ (Sprung) oder den „Super Pursuit Mode“ (Geschwindigkeit). Auf der Seite der guten Foundation kämpfen Sie als Michael Knight gegen die aus dem TV-Vorbild bekannte Persönlichkeit Garth und K.I.T.T.s finsterees Gegenstück K.A.R.R.

## Autobahn Raser 4

Davilex präsentierte auf der Games Convention zum ersten Mal den vierten Teil der Autobahn-Raser-Reihe in bewegten Bildern. Wieder mal brettern Sie über bundesdeutsche Autobahnen und scherzen sich herzlich wenig um Verkehrsregeln. Termin: Noch in diesem Jahr.

## RTL SKISPRINGEN 2003

## „Wir verhandeln noch mit mehreren Springern“

**PC Games:** Spendiert ihr **Skispringen 2003** eine neue Grafik-Engine?

**Weikert:** „Ja, wir haben endlich eine komplett neue Engine entwickeln können. Die Polygone haben sich versechsfacht, das Publikum besteht aus bis zu 4.000 einzeln animierten Personen und auf den Schanzen gibt es eine Sichtweite von bis zu fünf Kilometern. Außerdem planen wir, von jedem Level eine eigene Version für 64-Megabyte-Grafikkarten zu entwickeln.“

**PC Games:** Wie funktioniert der Karriere-Modus?

**Weikert:** „Wie in den Vorgängern kann man seinen eigenen Springer mit individuellen Startwerten erstellen und durch stetiges Training verbessern. Neu sind die



CHRISTIAN WEIKERT ist PR-Manager bei VCC-Entertainment.

drei verschiedenen Ligen, in denen man für Siege Erfahrungspunkte erhält. Es gibt zudem einen Transfermarkt für Trainer und man kann sogar zu einer Quizshow eingeladen werden und viel Geld gewinnen.“

**PC Games:** Wird auch der Transfermarkt erweitert?

**Weikert:** „Wir sind unserer Philosophie treu geblieben und haben den Transfermarkt übersichtlich und einfach gehalten. Es gibt unterschiedlich qualifizierte Trainer – Allrounder und Spezialisten. Die meisten sind nur kurze Zeit verfügbar und verlangen natürlich ein monatliches Gehalt.“

**PC Games:** Gibt es denn neue Schanzen zu sehen?

**Weikert:** „Wir haben alle Schanzen aus dem kommenden Weltcup und noch ein paar mehr eingebaut. Insgesamt sind es 21, alle anhand von Originalplänen der FIS entworfen.“

**PC Games:** Ist Martin Schmitt auch wieder dabei?

**Weikert:** „Wir verhandeln derzeit noch mit mehreren Springern.“

## HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- |    |  |
|----|--|
| 1  | <b>FIFA 2003</b><br>Fußball-Simulation   Nov 2002<br>EA Sports                   |
| 2  | <b>Colin McRae Rally 3</b><br>Rallye-Simulation   1. Quartal 2003<br>Codemasters |
| 3  | <b>NFS: Hot Pursuit 2</b><br>Rennspiel   Oktober 2002<br>Electronic Arts         |
| 4  | <b>DTM Race Driver</b><br>Rennspiel   November 2002<br>Codemasters               |
| 5  | <b>NHL 2003</b><br>Eishockey-Simulation   Okt 2002<br>EA Sports                  |
| 6  | <b>NBA Live 2003</b><br>Basketball-Simulation   Dez 2002<br>EA Sports            |
| 7  | <b>Crazy Taxi</b><br>Rennspiel   Erschienen<br>Vivendi Universal                 |
| 8  | <b>Mercedes-Benz World Rac.</b><br>Rennspiel   Februar 2003<br>TDK               |
| 9  | <b>F1 Racing Championship 2</b><br>F1-Simulation   Oktober 2002<br>Ubi Soft      |
| 10 | <b>WWE Raw</b><br>Wrestling-Simulation   Nov 2002<br>THQ                         |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





# Lamborghini



**VIERTE SCHÖNHEITS-  
OPERATION** Zum  
25sten Geburtstag  
schenkte sich Lam-  
borghini die letzte  
und schönste Edi-  
tion des Countach.

Was ist ein Murcie-  
lago? Mit einem  
italienischen See  
liegen Sie falsch,  
mit einem spani-  
schen Kampfstier  
schon besser.

Wenn Sie auf  
Sportwagen tip-  
pen, sollten Sie  
weiterlesen.

**I**n seiner über 50-jährigen Geschichte stellte der mittlerweile zum VW-Konzern gehörende Fahrzeughersteller Lamborghini jede Menge Traktoren und Bootsmotoren her, aber lediglich 13 PKW-Typen. Viele der unter so klangvollen Namen wie Espade, Urraco, Islero oder Jarama vergessenen Boliden waren nicht einmal reinrassige Sportwagen, meist handelte es sich um Viersitzer – mit dem LM 002 war sogar ein Geländewagen dabei. Mit dem Countach und dem Diablo konnte sich Lamborghini dennoch einen Ruf als Hersteller von Luxus-sportwagen erarbeiten, so dass ein entsprechendes Rennspiel eigentlich längst überfällig ist. Rage hat für dieses Projekt offensichtlich zwei Titel der **Need for Speed**-Reihe zum Vorbild genommen: Wie in **Porsche** wird nahezu das komplette PKW-Portfolio nachgebildet und wie in **Brennender Asphalt** verdient man mit Straßenrennen das Geld, das man für den Kauf neuer Wagen benötigt. Wie auch in der Vorlage wird man alternativ „Wett-Rennen“ fahren dürfen, in denen der Gewinner alle beteiligten Fahrzeuge erhält. Wirklich neu ist nur der Wettmodus, in dem man statt seines Autos Bargeld setzen kann. All die anderen Rennmodi (Probefahrt, Testfahrer, Time Attack, Arcade-Meisterschaft) sind aus anderen Spielen bekannt. Insgesamt werden 25 Wagen nachgebildet werden – was allerdings nur wegen einiger Facelifts und der unterschiedlichen Motorisierungen der zwölf Fahrzeugtypen (der Geländewagen wird im Spiel nicht enthalten sein) möglich ist. Diese wird man auf

40 Strecken an neun Locations ausfahren dürfen, darunter so idyllische Orte wie Hongkong, Schwarzwald, Las Vegas, Paris, die Alpen, Rom oder Tokio. Drei Wetterbedingungen sowie vier Tageszeiten werden zudem für Hunderte von individuellen Fahrerlebnissen sorgen. Die in den Rennen gewonnenen Miuras, Countachs und Murcielagos wird der Spieler dann in ein „Virtuelles Museum“ einstellen können, wo die Fahrzeuge nicht nur ausgiebigst zu bewundern sind, sondern Zahlen, Fakten und geschichtliche Hintergründe den Horizont erweitern.



**ERSTEINDRUCK**

Was Rage uns bislang zeigen konnte, sieht verdammt gut aus. Das Fahrmodell und die Strecken sind aber noch weit von der Fertigstellung entfernt, und genau mit diesen steht und fällt nun einmal die Qualität eines rassisten Rennspiels.

HARALD WAGNER

Entwickler..... Rage  
Anbieter ..... Rage  
Termin ..... März 2003



# ANSTOSS 4

Der Fußballmanager  
*International*



**AB 15. NOVEMBER  
AUF IHREM PC**

Im Vertrieb von

**bigben**  
interactive

(CH)

**gamecity**

(A)



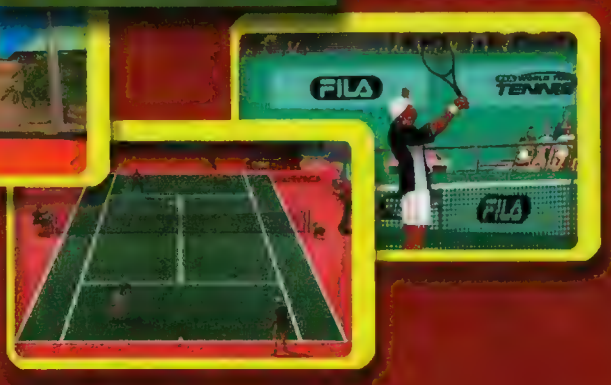


# FILA WORLD TOUR TENNIS

Vom Amateur zum Profi: machen Sie Ihren Weg in der Welt von  
**FILA WORLD TOUR TENNIS**

## Features:

- 4 Spielmodi: Arcade, Quick Game, Challenge und Multiplayer
- Im Challenge-Modus eigene Spieler erstellen und trainieren
- 200 CPU-Gegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen
- Multiplayer-Modus mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig
- 24 verschiedene Stadien rund um die Welt
- Eine riesige Auswahl an Original-Fila-Accessoires



September 2002



FILA and FILA logo are registered trademarks of Fila SpA. SpA. Used under license.  
THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are  
either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.





## DIE ICONS



**Ab 18** Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



**Tipps & Tricks** In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



**Video** Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



**Demo** Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



**Patch** Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



**Mehrspieler** Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



**Online** Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



**Add-on** Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



**Vorsicht: Bugs** Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



**Tools** Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



**Exklusiv** Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



**PC-Games-Award und Hardware-Award** Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



**Classics** Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze“ von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

# So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

## TESTCENTER

### Prozessor-Geschwindigkeit

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Voltton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Voltton Grün).

**Arbeitsspeicher** Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

**Grafik-Chip-Klassen** Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

**Pro & Contra** Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

**Empfehlung** Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

## TESTURTEIL GTA 3

**ENTWICKLER** Rockstar Games  
**ANBIETER** Take 2 Interac.

**PREIS** Ca. € 40,-

**USK** Ab 18 Jahren

**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Eine Stufe: Schwierig

**MEHRSPIELER**

Einzel-PC: 1 Netzwerk: -

Internet: - 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Tech. umlänglich ☒ Akzeptabel ☒ Optimal

**Prozessor in Megahertz:**

700 1000 2000

**Arbeitsspeicher:**

64 MB 256 MB 512 MB

**Grafik-Chip-Klassen:**

High-End Luxus

**PRO & CONTRA**

☒ Realistisch simulierte Großstadt

☒ Sehr großer Umfang

☒ Passende Musikuntermalung

☒ Einziger Genre-Mix

☒ Beschränkte Speicherfunktion

**GRAFIK** ☒ 86%

**SOUND** ☒ 90%

**STEUERUNG** ☒ 82%

**ATMOSPHÄRE** ☒ 91%

**SPIELDESIGN** ☒ 89%

**MEHRSPIELER** ☒ 89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

## BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Varianten im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere“ Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

**USK** Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

**ZIELGRUPPE** Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielteufe.

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

## EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

### Low-Cost-Klasse

Matrox Millennium 500/550  
Nvidia Riva TNT 2 Ultra  
Nvidia GeForce 256  
Nvidia GeForce2 MX  
Nvidia GeForce2 MX-400  
Nvidia GeForce2 MX-200  
Nvidia GeForce4 MX-420  
STM Kyro 1

### High-End-Klasse

Ati Radeon 8500  
Ati Radeon 8500 LE  
Nvidia GeForce3  
Nvidia GeForce3 Ti-200  
Nvidia GeForce3 Ti-500  
Nvidia GeForce4 Ti-2000

### Standard-Klasse

3dfx Voodoo5 5500\*  
Ati Radeon  
Ati Radeon 32  
Ati Radeon 7500  
Ati Radeon 7500 LE  
Nvidia GeForce2 Ti  
Nvidia GeForce2 GTS Pro  
Nvidia GeForce4 MX-440  
Nvidia GeForce4 MX-460  
STM Kyro 2

### Luxus-Klasse

Nvidia GeForce4 Ti-4400  
Nvidia GeForce4 Ti-4600

\*Keine Treiber-Unterstützung mehr Stand: Juni 2002

## Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

### > 90%

Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

### > 60%

Hier wurde „gut gemeint“ mit „gut gemacht“ verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

### > 50%

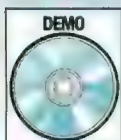
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

### < 50%

Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.





# Unreal Tourn





**AUGENWEIDE** Wie soll man sich bei dieser genialen Umgebungsgrafik noch aufs Spiel konzentrieren? Die Außenlevels sind dank organisch geformter Bäume extrem stimmungsvoll.

Das nervöse Kauen an Fingernägeln hat für viele Action-Fans jetzt ein Ende: **Unreal Tournament 2003 ist nach etlichen Terminverzögerungen endlich erschienen.**

**D**ie dicken Äste des Mammutbaumes verzweigen sich in alle Richtungen und ragen mächtig in die Luft. Dazwischen schlängeln sich Holzstege, auf denen verheißungsvoll Waffen liegen. Der Himmel schimmert rötlich, es sind die Zeichen eines schwindenden Sonnenuntergangs. Unten schwirren die Glühwürmchen als winzige Lichter im Halbdunkel. Es herrscht Stille – noch. Als das

Match beginnt, explodiert die Idylle und verwandelt sich in ein hektisches Schlachtfest. Kämpfer materialisieren sich an den unterschiedlichsten Stellen und rennen zielstrebig auf die Kanonen zu. Das Rattern von Schnellfeuerwaffen ertönt, blaue Blitze leuchten und zischen, Granaten bersten mit gewaltigem Getöse und Sie sind mittendrin im schönsten Multiplayer-Shooter des Jahres.

# ament 2003



## Die äußeren Werte

Unreal Tournament 2003 sieht einfach verflüxt gut aus. Warum das so ist, erfahren Sie hier anhand einiger Beispiele.

### Karma

Das Beste, was den Animationen passieren konnte, ist die Karma-Physik-Engine. Sie berechnet beim Einschlag von Projektilen, wie sich der Körper in Hinblick auf die Schwerkraft verhält. Beispiel: Spielfiguren werden von der Druckwelle explodierender Raketen nach hinten geschleudert – und zwar so, dass Arme und Beine physikalisch korrekt durch die Luft wirbeln. Besonders „schmerzhaft“ ist der Anblick auf dem Bildschirmfoto: Der Kämpfer fällt in die Röhre hinter dem Bombing-Run-Tor und knallt auf eine Stange ...



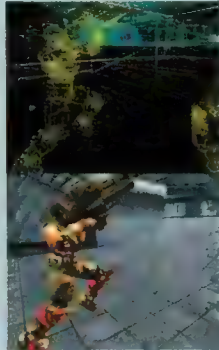
### Partikeleffekte

Unreal Tournament 2003 spart nicht mit aufwendigen Partikeleffekten. Viele Farbläufe im Feuer lassen selbiges realistisch erscheinen, auch ist die Form der flackernden Flammen nie gleich. In anderen Levels erfreut volumetrischer Nebel (hier: Rauch, der aus Röhren dringt) das Auge.



### Spielfiguren

Die Spielfiguren (Models) sind extrem detailliert ausgefallen. Auf dem Bild unten sehen Sie an den zahlreichen grünen Linien, wie viele Polygone die Entwickler benutzen, damit die Models eine runde Figur machen. Grundsätzlich kommen bis zu 100-mal mehr Polygone zum Einsatz als im Vorgänger.



### Texturen

Schauen. Blinzeln. Noch mal schauen. Was hier fast fotorealistisch aussieht, haben wir der fortschrittlichen Kompressionstechnik namens DXT1/3/5 zu verdanken. Alle Texturen im Spiel werden so auf geringere Größe für die Grafikkarte reduziert, sehen aber trotzdem noch hervorragend aus. Achten Sie außerdem auf die hervorstehenden Steininformationen der Wand; ein Zeichen dafür, dass es sich nicht nur um eine einfache Wandtextur, sondern um viele verschiedene texturierte Polygone handelt.



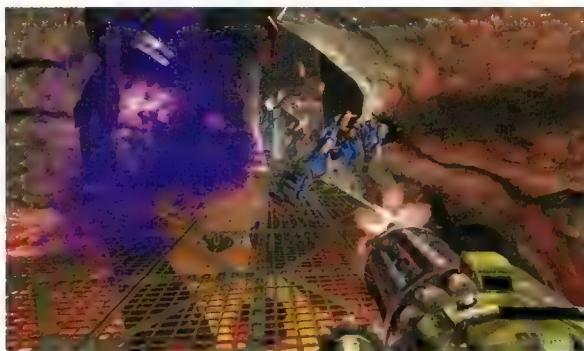
### Polygone

Sehen Sie die vielen grünen Linien unten im Bild? Das sind so genannte Static Meshes. Diese neue Grafiktechnik kommt vor allem in Unreal Tournament 2003 und Unreal 2 vor. Das Resultat: Die Levelarchitektur wirkt dank extrem hoher Polygonzahl sehr organisch und detailliert. Im Bild unten erstrahlt der Anubis in der normalen Grafiksicht.

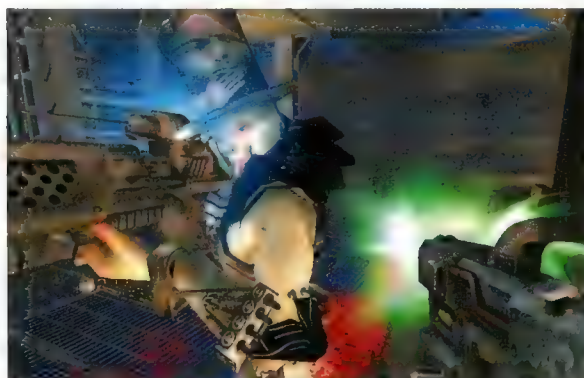


## Die deutsche Version

Wie erwartet, erhält der deutsche Markt eine Extrawurst, die vielen nicht schmecken wird: In der lokalisierten Version von Unreal Tournament 2003 bluten die Spielfiguren grün; abgetrennte Körperteile fehlen völlig. Auch das Packungsmotiv wurde angepasst. Das Original-Cover (siehe Bild) zeigt drei Kämpfer, die Kanonen in den Händen halten. Hierzulande drückt man den Figuren den Bombing-Run-Ball und Flaggen in die Hände (siehe Bild im Testcenter).



**AUTSCH!** Jemand versucht, über unsere Minigun-Kugeln zu springen – und gerät mitten in deren Flugbahn. Nächstes Mal mehr Glück!



**ALBTRAUMKREATUREN** Mal sehen, ob der Hut nach der Veröffentlichung von Unreal Tournament 2003 zum Modetrend wird.

Der hat einen Namen: **Unreal Tournament 2003**. Das „Unreal“ im Titel dürfen Sie auch diesmal wieder wörtlich nehmen. Denn dem Spiel haftet etwas Fantastisches an: zum Beispiel der Kampf auf einem riesigen Baum, wie zu Beginn beschrieben. Da gibt es Levels, in denen verwinkelte Gänge eines Höhlensystems zu einem brausenden Wasserfall führen, dessen Strudel Unvorsichtige in die Tiefe zerrt. Auf anderen Karten verbinden halb ramponierte Hängebrücken zwei düstere Schlösser, die wegen ihrer zackigen Gebilde direkt aus einem Albtraum stammen könnten. In einer futuristischen Map funkeln Teleporter, die Sie beim Betreten in eine andere Dimension beamten. Dort ist die Schwerkraft nahezu aufgehoben, meterhohe Sprünge sind möglich und der Rückstoß einer Explosion schleudert Figuren quer durch die Gegend.

Diese Arenen sind wie geschaffen für aufregende Multiplayer-Schlachten. Doch auch Einzelspieler werden an **Unreal Tournament 2003** ihre Freude haben. Denn die Entwickler haben einen Singleplayer-Modus ausgetüftelt, der den Mehrspieler-Part perfekt ergänzt: Als Mannschaftskapitän

fragen Sie sich in vier Disziplinen an die Spitze einer galaktischen Gladiatorenliga. Damit Sie zur Meisterschaft zugelassen werden, müssen Sie erst ein Tutorial abschließen. Das ist für Profis Routine und für Einsteiger eine Möglichkeit, sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Um sicherzustellen, dass auch absolute Newcomer sofort ins Spiel finden, haben die Entwickler den Ehefrauen-Test eingeführt. Nach Fertigstellung des Einzelspielermodus luden die Designer ihre Gattinnen ins Büro zum Spielen und Testen ein; jede konnte sich qualifizieren. Das überrascht nicht: Die ersten Karten sind eine simple Anordnung von Gängen und Hallen, Gegner stehen meist unbeweglich in der Gegend und schießen mit der Zielgenauigkeit eines Betrunkenen. Der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Teilnehmer steigen nach den ersten gewonnenen Matches rasch an. Auch die Karten werden komplexer. Schon bald kämpfen Sie auf engen Plattformen, während unter Ihnen Lava brodelt, in verschneiten Gebirgslandschaften mit schlechter Sicht oder in einer schwebenden Wolkenstadt, in der Sie nur durch millimetergenaue





**CRASHTEST** Eine Spielfigur ist mit dem Kopf direkt gegen eine Rakete gerannt. Das gibt mindestens eine Gehirnerschütterung.



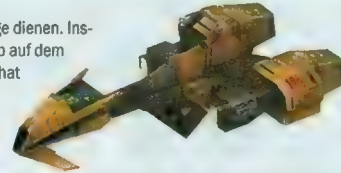
**TOUCH DOWN!** So schaut es aus, das Tor im Spielmodus Bombing Run. Wer den Energieball reinschmeißt, punktet.

## Geplant und verworfen

Für *Unreal Tournament 2003* hatten sich die Entwickler einiges vorgenommen. Vieles davon hat es nicht ins fertige Spiel geschafft.

### Fahrzeuge

Zur schnelleren Fortbewegung sollten Fahrzeuge dienen. Insgesamt waren vier Vehikel geplant. Der Prototyp auf dem Bild hätte zwei Personen transportiert. Warum hat es das Feature nicht ins Spiel geschafft? Ganz einfach: Die Levels waren nicht groß genug, um Fahrzeuge zu rechtfertigen. Also hat man sich entschlossen, lieber darauf zu verzichten.



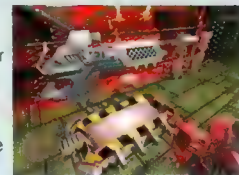
### Spezialfähigkeiten der Rassen

Geplant war, den sechs Rassen jeweils eine Spezialfähigkeit zu spendieren. Die Ägypter hätten Blitzmagie benutzt, die wie die Blendgranate aus *Counter-Strike* wirkt und den Bildschirm für einige Sekunden in grellweißes Licht taucht. Die Juggernauts (Roboter) hätten sich in einer Abwehrhaltung kauern auf den Boden gelegt, um Schüsse abzuwehren. Nichts davon werden Sie im Spiel sehen – der Balance zuliebe.



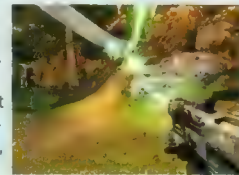
### Waffen-, Energie- und Munitionsfelder

Als im Februar die ersten Informationen zu *UT 2003* bekannt wurden, hieß es noch, die Spieler würden mit allen Waffen, aber wenig Munition starten. Nachschub gäbe es auf runden Feldern am Boden: Je länger man darauf verweile, desto mehr Lebensenergie und Munition würde man erhalten. Vielleicht war den Designern diese Neuerung zu riskant – denn nichts davon wurde umgesetzt. Vielleicht demnächst mit einem Mutator?



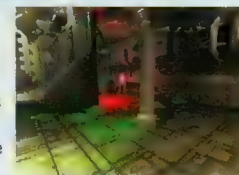
### „Ultra High Detail“-Modus

Wenn Sie in den Grafik-Optionen von *Unreal Tournament 2003* kramen, werden Sie lediglich auf den Detailgrad „Hoch“ stoßen. Der „Ultra High Detail“-Modus, wie ihn die Entwickler nennen, würde auf aktuellen Grafikkarten für Ruckelorgien sorgen und ist deshalb nicht ins Spiel implementiert – noch nicht. Laut Epic-Vizechef Mark Rein wird der Modus mit einem Patch nachgeliefert, sobald Nvidias neuer Grafikchip NV30 (Seite 178) erscheint.



### Bio Rifle

Geplant hatten die Entwickler, die umstrittene Bio-Rifle zu streichen. Umfragen haben ergeben, dass die Waffe erstens von den meisten gehasst und zweitens von den wenigsten benutzt wird. Warum sie doch wieder in *Unreal Tournament 2003* vorkommt, wissen wir nicht. Jedenfalls: Sollten Sie zu den 0,1 Prozent der Bio-Rifle-Fans da draußen gehören, können wir Sie beruhigen – die Wumme ist drin!



Sprünge von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer überleben.

Je weiter Sie in der Meisterschaft voranschreiten, desto mehr der rund 50 Charaktere werden vorgestellt. Zwar verfügt keiner davon über Spezialfähigkeiten – dieses geplante Feature wurde nach einer Testphase schlichtweg gestrichen, um die Spielbalance zu wahren –, aber alle sechs Rassen unterscheiden sich in Sachen Angriff und Abwehr sowie Treffsicherheit, Beweglichkeit und taktischem Verhalten. Während die Ägypter beispielsweise viel Wert auf eine ausgeklügelte Defensive legen, kämpfen die Juggernauts – das sind dicke Roboter – besonders effektiv an der Front. Im normalen Team-Deathmatch ist die Mannschaftsaufstellung

noch relativ unwichtig. Doch später müssen Sie sich auch in den komplexeren Disziplinen Capture the Flag, Bombing Run und Double Domination beweisen. Zu diesem Zeitpunkt bekommt *Unreal Tournament 2003* eine taktische Note: Die Spieler mit dem höchsten Verteidigungswert schicken Sie per Tastenkürzel („Verteidigt die Flagge“) am besten in die eigene Basis, um die Flagge Ihres Teams zu schützen. Die Stürmer dagegen geben Ihnen auf Knopfdruck Rückendeckung beim Stibitzen der gegnerischen Fahne. Teamwork und cleveres Management sind der Schlüssel zum Sieg. Wer Erfolge feiert, erhöht die Fähigkeiten des bestehenden Teams und kriegt obendrein Geld aufs Konto gutge-

schrieben. Davon kaufen Sie neue Athleten ein, mit denen Sie jeweils zwei Offensiv- und zwei Defensiv-Positionen besetzen können. Highlight ist das jeweilige Finale der vier Meisterschaften. Am Ende treten Sie gegen besonders starke Widersacher an. Gelegentlich – etwa im Team-Spiel – verzeteln sich die computergesteuerten Figuren allerdings und blockieren Aufzüge oder drehen sich auch dann nicht um, wenn direkt hinter ihnen Raketen explodieren. Im Allgemeinen überzeugt die Künstliche Intelligenz jedoch.

Höhepunkt von *Unreal Tournament 2003* sind aber natürlich Matches gegen menschliche Kontrahenten. Der Einzelspielermodus motiviert zwar, doch das Fehlen einer Story

und geskripteter Ereignisse macht sich spielspaßmindernd bemerkbar. Seine wahren Qualitäten enthüllt das Spiel deshalb im Multiplayer-Bereich. Der wirkt, abgesehen von der generalüberholten Grafik, zuerst wie im Vorgänger – wenn man nur einen flüchtigen Blick drauf wirft. Doch nach etwas Einspielzeit kommen die kleinen, aber durchdachten Neuerungen zum Vorschein. Zum Beispiel das Feintuning der Waffen. Die Flak-Cannon, in Fachkreisen als „Lamer-Waffe“ für billige Abschüsse gehandelt, verschießt zwar immer noch eine Hand voll tödlicher Projektile. Aber der Streufaktor gleicht nicht mehr dem einer doppelläufigen Schrotflinte, was genaueres Zielen notwendig macht. Herumgeschraubt



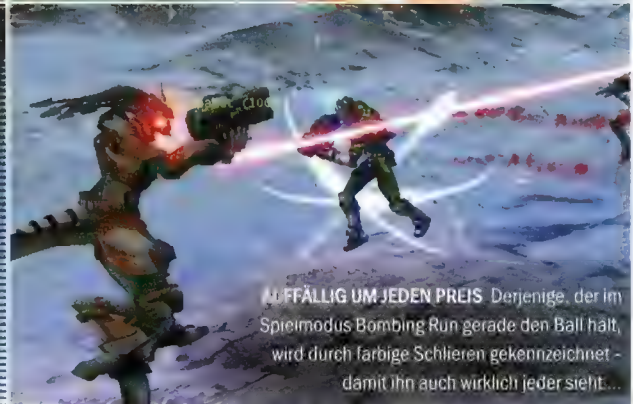
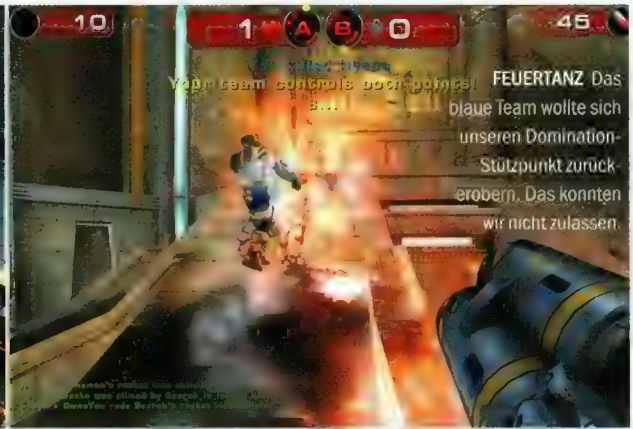
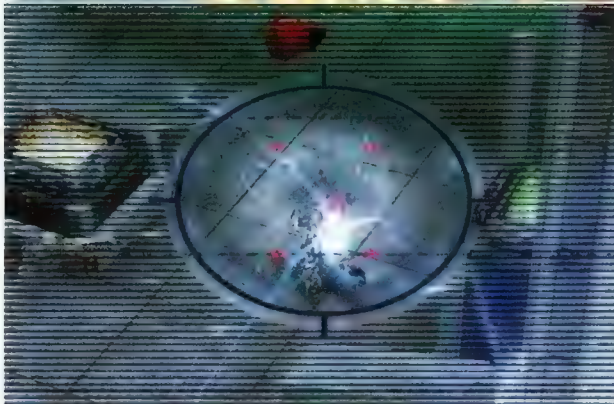
### KUGELGEWITTER

Der Typ neben uns hat Glück. Wir nicht. Ein Volltreffer mit der Flak-Cannon macht mit Spielern kurzen Prozess.



### ZIELÜBUNG

Wir wollten dem Kämpfer noch Mut machen. „Nur nicht den Kopf verlieren“, haben wir gesagt. Dann folgte der Schuss aus dem Scharfschützengewehr und alles war aus.



## Das steckt drin

Neben den Disziplinen wie Deathmatch und Capture the Flag enthält UT 2003 auch den Double-Domination- und den Bombing-Run-Spielmodus.

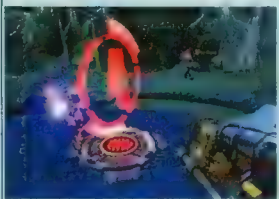
### (TEAM-)DEATHMATCH ANZAHL DER MAPS: 16

Das Deathmatch, spielbar alleine oder im Team, gehört zur Grundausstattung eines jeden Shooters. Die Spielregeln sind denkbar schnell erklärt: auf alles schießen, was sich in irgendeiner Form bewegt. Im Team-Deathmatch: auf alles schießen, was nicht in der Farbe der eigenen Mannschaft erstrahlt. Noch Fragen?



### DOUBLE DOMINATION ANZAHL DER MAPS: 5

Double Domination ist eine leicht abgewandelte Form der alten Domination-Spielvariante aus dem Vorgänger. Zwei Teams haben die Aufgabe, jeweils zwei Kontrollpunkte auf der Karte gleichzeitig und für zehn Sekunden zu besetzen. Unvergleichlich die Spannung, wenn der Kommentator mit tiefer Stimme einen dramatischen Countdown durchführt!



### CAPTURE THE FLAG ANZAHL DER MAPS: 9

Die spaßige Flaggenhatz ist mindestens so berühmt wie das klassische Deathmatch, aber weitaus strategischer. Ihr Team muss versuchen, das Fähnchen aus der feindlichen Basis zu stibitzen und in die eigene zu verfrachten. Die gegnerische Mannschaft hat jedoch genau dasselbe mit Ihrer Flagge im Sinn...



### BOMBING RUN ANZAHL DER MAPS: 6

Der innovativste Spielmodus! Hier handelt es sich um eine Art Handball. Beide Teams prügeln sich um eine Energiekugel. Der Träger darf den Ball Teammitgliedern zuschießen. Wer damit in die gegnerische Basis rennt und ins Tor trifft, heimst Punkte ein. Der Clou: Derjenige, der den Ball hält, darf derweil keine Waffen benutzen.



haben die Entwickler auch am Raketenwerfer. Aus dessen Lauf dringen im Vorgänger nach einer kurzen Aufladezeit satte fünf Raketen gleichzeitig: ein übertriebenes Inferno. Ab jetzt dürfen Sie maximal drei Raketen auf einmal verschießen, mehr nicht. Entschärft wurde außerdem der berühmte Kombinationsangriff mit der Shock Rifle: Profis feuern damit einen blauen Energieball ab, um selbigen dann mit einem gezielten Zusatzschuss in die Luft zu jagen. Dadurch entsteht ein verheerender Flächenschaden, ähnlich wie beim Raketenwerfer. Neu ist: Jene Energiekugeln bewegen sich in Unreal Tournament 2003 deutlich langsamer als im Vorgänger und büßen dadurch leicht an Effektivität ein.

Grundsätzlich wurden die Gerätschaften in ihrer Wirkung abgeschwächt. Das Resultat: Glückstreffer sind selten, noch stärker entscheidet das Können über Erfolg oder Niederlage. Die angepasste Waffenbalance macht es erforderlich, in der Hitze der Schlachten einen kühlen Kopf

zu bewahren. Vor allem im Team-Deathmatch ist der strategisch kluge Einsatz der Kanonen von großer Wichtigkeit. Beispiel Link-Gun: Diese verschießt im sekundären Feuermodus einen grünen Strahl, der Gegner verletzt. Trifft er jedoch auf Verbündete, bleibt er dort wie eine Wurfscnhlinge hängen. Wenn das anvisierte Ziel, mit dem Sie „verbunden“ sind, ebenfalls mit einer Link-Gun ausgestattet ist, lässt sich der Schaden auf diese Art beträchtlich steigern. Es ist sogar möglich, die Link-Gun zur Heilung von Teammitgliedern einzusetzen, wenn man den dafür vorgesehenen Mutator (Regeländerung) vor dem Match aktiviert. Die beste Chance zum kultigen Monster-Kill (gleichzeitiges Erlegen von fünf Gegnern) bietet der aus dem Vorgänger bekannte und ausnahmsweise kein bisschen veränderte Redeemer. Die Superwumme bedeckt mit ihrem Gewehrlauf fast ein Drittel des ganzen Bildschirms und lässt sich auf zwei Arten abfeuern: entweder normal oder per Fern-



# HITMAN 2

THE SILENT ASSASSIN

## PC-SPEZIALIST GAME TOWER Intel® Pentium 4 mit 2,4 GHz

• Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,4 GHz • Markennalhinboard mit 5x PCI, 1 (8x) AGP, 3x DIMM, USB 2.0 • 256 MB superschneller DDR-RAM Markenspeicher  
• Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4600 mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markensci-platte • Schneller 48x 12x 48x CD-Brenner • 10/100/1000 Mbit LAN Netzwerkkarte • 16 Bit 3D-Stereo • CPU-Kühler • Diskettenlaufwerk 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Gehäuse "Thermaltake" mit 350 Watt Netzteil, Gehäusetemperatur Anzeige und 2 x USB und Firewire vorn • Firewire onboard • 24 Monate Gewährleistung

# 1299,-

Servicekauf möglich: 24 x 61,- Euro!



### Seitenteil aus Glas

Machen Sie Ihren PC zum LAN-Party-Star! Die passenden Seitenteile sind ideal für alle, die das Thermaltake Gehäuse noch verschönern wollen.

# 45,-

# PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // [www.pcspezialist.de](http://www.pcspezialist.de)

**Deutschland:** 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 0 34 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53000 • 08060 Zwickau, fon 0 37 51/89 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 0 33 29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 0 39 56/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0 38 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 43 13/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 0 43 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 0 44 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 0 47 71/3 08 19 24 • 0 • 30449 Hannover, fon 0 51 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 0 57 64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 XL • 33609 Bielefeld, fon 0 52 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 0 53 31/2 81 040 XL • 42651 Solingen, fon 0 21 22/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 0 23 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 0 23 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 0 54 15 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0 22/134 80 20 • 54294 Trier, fon 0 65 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 0 66 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 0 27 71 88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rodellheim, fon 0 69/97 88 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/172180 NEU • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aichaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 0 68 81/68 57 01 17-0 • 118 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89 71 06/68-0 XL • 82205 Garching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kollernmoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 0 84 19 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 86 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 0 82 41/3 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82 27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 0 75 36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 0 71 72 36 63 • 90469 Nürnberg, fon 0 91 17/9 55 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt • d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 0 91 41/45 5160 • 94016 Passau, fon 0 92 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/755 50-0 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1 78 51/8-0 • 99099 Erfurt, fon 0 31 61 4 27 460 • 99867 Götting, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** Berlin: IT Computer-Lösungsfreunde GmbH • 10119 Buxtehude, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/31 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau, fon 0 30 8 59 89-222 • 12277 B-Marienthal, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding, fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 0 43 16 61 44 61 • 31515 Wunstorf, Tntec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, Tntec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 35745 Herborn, boltmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Bockhorn, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Syntepartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage





## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- Fünf Spielmodi
- Elf Waffen
- Sechs Rassen
- 48 Spielermodelle
- 35 Maps
- Einzelspielermodus
- Editor
- Unreal-Warfare-Engine

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Detailreichtum Spielwelt	65	77	85
Detailreichtum Objekte	69	89	92
Vielfalt der Spielwelt	65	88	91
Animation der Objekte	70	87	90
Effekte	62	81	88

#### SOUND

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Musik	74	78	83
Soundeffekte	79	83	88
Stimmen/Kommentar	65	79	85

#### STEUERUNG

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Bedienungskomfort/Navigation	59	87	98
Präzision der Steuerung	79	79	88
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	90	95

#### ATMOSPHERE

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Spannung/Überraschungen	81	81	88
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	77	86
Story/Dialoge/Kommentare	—	—	—
Inszenierung	72	84	90

#### SPIELEDISIGN

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Komplexität/Spieltiefe	90	95	98
Einsteigerfreundlichkeit	56	60	65
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	80	88
Verhalten der Computergegner	75	79	85
Innovation	80	67	72

#### MEHRSPIELERMODUS

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
Abwechslung der Spielmodi	81	77	88
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	87	92
Einstellungsmöglichkeiten	86	87	92

#### TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 06/01	PCG 11/02	PCG 11/02
80	87	92
(abgewertet)		

### Pro & Contra

- Nie da gewesener Detailgrad
- Lebensechte Animationen
- Hochauflösende Texturen
- Viele Grafikeinstellungen
- Enormer Hardware-Hunger

- Bombastische Soundeffekte
- Dramatischer Kommentator

- Völlig frei konfigurierbar
- Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- Menüsteuerung etwas umständlich

- Atmosphäre Levels
- Passende, futuristische Waffen
- Cooles Intro

- Viel Taktik trotz schneller Action
- Durchdachter Singleplayer-Modus
- Abwechslungsreiche Maps
- Überwiegend intelligente Bots, ...
- ... die sich vereinzelt dumm verhalten

- Abwechslungsreiche Spielmodi
- Viele Einstellungsmöglichkeiten
- Gut ausbalancierte Levels
- Kinderleichte Internet-Anbindung
- Dank Editor ausbaufähig

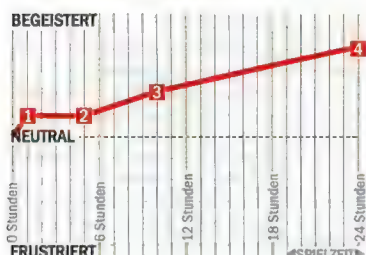
#### WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

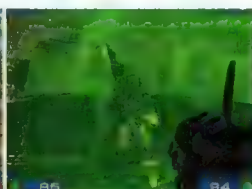
## Zahlen & Fakten

Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Tribes 2, Battlefield 1942, Counter-Strike
Entwickler:	Digital Extremes/Epic
Vom gleichen Entwickler:	Unreal, Epic Pinball, Extreme Pinball
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstraße 184, 60314 Frankfurt/Main
Telefon des Publishers:	0190-77188-3
Offizielle Website:	http://www.unrealtournament2003.com
Website des Publishers:	http://www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	http://www.digitalextremes.com
Beste Fansite:	http://www.ut-2003.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	4. Oktober 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	DVD-Box: 3 CDs, Handbuch (28 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	-:-

## Motivationskurve



1 Wow, diese Grafik! Zuerst werden Sie ob der Detailfülle alles um sich herum vergessen und nur staunen.



2 Die Änderungen in UT 2003 fallen auf; ihre Auswirkungen auf die Spielbalance sind noch unklar.



3 UT 2003 spielt sich wieder genial, ist dank der sinnvollen Änderungen aber noch taktischer geworden.



4 Sie werden langfristig Spaß haben: Denken Sie an den Level-Editor, Mutators, Mods etc.

## Leistungs-Check

Unter 1.000 MHz und einer GeForce3-Karte werden Sie UT 2003 in vollen Details und hoher Auflösung nur als Dia-Show betrachten können. Hilfreich ist vor allem eine Verringerung der Spielfiguren-Details (Modelldetails), der Farbtiefe und der Welt-Details. Achten Sie außerdem darauf, dass für Ihre Grafikkarte die neuesten Treiber installiert sind. Zusatzinfo: Auf älteren Grafikkarten (TNT2, Voodoo3, G200, G400, Kyro I, Kyro II) lässt sich die höchste Detailstufe prinzipiell nicht einstellen.



### MINIMALE DETAILS

### MAXIMALE DETAILS

	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 500/128	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 600/128	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 800/128	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 1.000/256	Optimal	Optimal	Optimal
P4 1.400/256	Optimal	Optimal	Optimal
Athlon 1.200/256	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 500/128	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 600/128	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 800/128	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 1.000/256	Optimal	Optimal	Optimal
P4 1.400/256	Optimal	Optimal	Optimal
Athlon 1.200/256	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal



steuerung. Letzteres versetzt Sie direkt in die Sichtperspektive des Sprengkörpers, den Sie mit vorsichtigen Mausbewegungen durch die Luft dirigieren dürfen, um den Ort des Einschlags zu bestimmen. Das ist ein imposantes Schauspiel: Wo das Geschoss explodiert, bildet sich ein Feuerball, dessen Druckwelle alle Spieler in der Nähe wegschleudert, als wären sie aus Watte. Ein ähnliches Schicksal blüht jenen, die vom Strahl des so genannten Markierungsgewehrs erfasst werden. Wenige Sekunden später zischt ein Ionenstrahl vom Himmel und verursacht verheerenden Flächenschaden.

In die Kategorie „Sinnvolle Änderungen“ gehören die neuen Spezialmanöver. Durch die Erweiterung des Bewegungsrepertoires der Spielfiguren ist **Unreal Tournament 2003** noch taktischer. Sämtliche Spieler haben jederzeit die Möglichkeit, einen Doppelsprung zu vollführen. Wer den Sprungknopf zweimal hintereinander drückt, macht in der Luft noch einen kleinen Hopser. Sämtliche Karten wurden in Hinblick auf dieses Manöver kreiert: Extras wie Schilde, Schadenverstärker und Superwaffen liegen häufig auf Säulen, die gerade so hoch sind, dass man

### MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Ich freue mich auf neue Impulse für die Online-Community, viele neue Karten und jede Menge Mods.

Ich gestehe: Mich hat's wieder gepackt. Eigentlich habe ich seit Monaten privat kaum noch Online-Shooter gespielt und hatte gehofft, ich sei endlich „clean“. Nichts da. Seit dem Samstagmorgen, an dem die **UT 2k3**-Demo veröffentlicht wurde, bin ich wieder voll dabei. Warum? Weil ich während des Tests mit der Vollversion nur gegen Bots und einige Kollegen spielen konnte. Der wirkliche Spaß aber wartet im Netz. Der beste Beweis dafür? Ich habe unsere Strategie-Koryphäe und Anno1503-Süchtige Petra Maueröder einige Male beim Frägen ertappt. Aber psssst ...

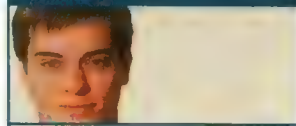
sie nur mit einer gut getimten Kombo erreicht. Nichts verändert hat sich bei den Ausweichrollen nach vorn, hinten und zur Seite: Wer die Richtungstasten zweimal antippt, führt einen Hechtsprung aus und entkommt damit blitzartig dem Fadenkreuz des Gegners. Ganz neu dagegen ist das Adrenalin, das in Pillenform kreuz und quer in den Levels verstreut ist. Hat Ihr Alter Ego genug von den bunten Kapseln intus, aktiviert eine simple Tastenkombination eine von vier Fähigkeiten. Auf diese Weise dürfen Sie sich in brenzligen Situationen für wenige Sekunden unsichtbar machen, Ihre Sprungkraft und Laufgeschwindigkeit erhöhen, die Verteidigungspunkte auf den Maximalwert pushen

oder mittels Berserker-Modus doppelten Schaden mit allen Waffen anrichten.

**UT-Veteranen** mögen diesen Änderungen skeptisch entgegenblicken, aber wir können eine Entwarnung aussprechen: **Unreal Tournament 2003** spielt sich in der neuen Fassung genauso genial und genauso süchtig machend, wie sich das Kenner des Originals erhoffen. Selbst die groovige Sprachausgabe ist wieder mit von der Partie: Wenn der Kommentator nach einem gut platzierten Kopfschuss ein tiefes „Headshot!“ raunt, dann werden Sie sich auch im Nachfolger wie zu Hause fühlen – versprochen!

THOMAS WEISS

### MEINUNG THOMAS WEISS



Unreal Tournament 2003 wirkt wie ein bewusstseins-erweiterndes Mittel.

Wenn es überall bunt blitzt, laut kracht und ich im Rausch der Action kaum noch meine Umgebung wahrnehme, dann ist es so weit: Das typische UT-Feeling hat mich wieder gepackt. **Unreal Tournament 2003** lässt vor allem im Multiplayer-Modus das Adrenalin sprudeln, beschleunigt den Herzschlag und wirkt wie eine Droge. Hat man einmal angefangen, möchte man nicht wieder aufhören. Dass sich die Änderungen zum Vorgänger in Grenzen halten und das Spiel keinen Innovationspreis gewinnt, begrüße ich sogar. Denn nichts wurde verschlimmbessert, stattdessen: behutsame Änderungen wie Waffen-Feintuning und zusätzliche Spezialmanöver für noch mehr taktischen Tiefgang. Liebe Leser, ich kann an **Unreal Tournament 2003** nichts Negatives finden, außer vielleicht, dass die Grafik einen schwer zu befriedigenden Hardware-Hunger an den Tag legt. Aber das war doch von vornherein klar, oder?



### TESTURTEIL UT 2003

<b>ENTWICKLER</b> Digital Extremes	<b>ANBIETER</b> Infogrames
<b>PREIS</b> Ca. € 49,-	<b>TERMIN</b> 04.10.2002
<b>USK</b> Ab 18 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: acht Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 32	Netzwerk: 32 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Tech. umwiegend ☒ Unternutzt ☒ Akzeptabel ☒ Optimal

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen:

#### PRO & CONTRA

- ✓ Viel Taktik trotz schneller Action
- ✓ Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
- ✓ Bombastgrafik
- ✓ Durchdachter Einzelspielermodus
- ✗ Enormer Hardware-Hunger

GRAFIK	91%
SOUND	89%
STEUERUNG	92%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	90%
EINZELSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TRIBES 2** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

92



# MEDIEVAL TOTAL WAR™



**GameStar**  
Medieval -  
Total War



**GameStar**  
für besondere Spielweise  
Medieval -  
Total War

GameStar 10/02  
„Strategie und Taktik (...)“

PC Games 10/02:  
„(...) unterhaltsam und  
suchtzeugend (...)“

Wertung: 80%

PC Action 10/02:

Wertung: 83%

10.000 MANN WARTEN AUF IHREN BEFEHL.

## ES WIRD EIN GLORREICHER SIEG.



**PC  
CD  
ROM**

the  
**CREATIVE  
ASSEMBLY**

**ACTIVISION**

activision.de

Total War, Medieval: Total War-Software © The Creative Assembly™ Limited. Alle Rechte vorbehalten. Total War, Medieval: Total War und das Total-War-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von The Creative Assembly™ Limited in Europa, den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





... VORAUSGESETZT, SIE BESITZEN MUT UND  
**DIE RICHTIGE STRATEGIE!**

VON DEN MACHERN DES PREISGEKRÖNTEN STRATEGIEHITS **SHOGUN: TOTAL WAR®**

SCHREIBEN SIE MIT **MEDIEVAL: TOTAL WAR™** VIER JAHRHUNDERTE GESCHICHTE NEU – IN EINER MISCHUNG AUS EPISCHEN ECHTZEITSCHLACHTEN IN 3D UND DEM RUNDENBASIERTEN AUFBAU IHRES IMPERIUMS.

BEWEISEN SIE UMSICHT BEI DER AUSWAHL IHRER VERBÜNDETEN UND EROBERN SIE DIE KÖNIGREICHE IHRER FEINDE! DIES IST DIE ZEIT FÜR HELDEN – DIES IST: **TOTAL WAR™!**



[totalwar.com](http://totalwar.com)





# INVADER

Game Pad



Acht Tasten Gamepad

Rutschfestes Touch Coating

Vier Funktionstasten

Vier Trigger-Tasten

Analoger Ministick

Turbo-Tastenfunktion

USB  
UNIVERSAL SERIAL BUS

TOUCH COATING

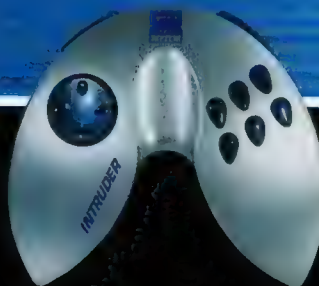
Speed Link Silver Edition 2002



**HORNET**



**BULLFROG**



**INTRUDER**



**WASP**

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)  
[www.speed-link.com](http://www.speed-link.com)



# Industriegigant 2



**W**enn sich Züge mit dampfenden Schloten durch die Landschaften schlängeln, an Weichen abzweigen und an Bahnhöfen zum Auf- und Abladen anhalten, dann erinnert **Industriegigant 2** an eine gut ausgebaute Modelleisenbahn-Anlage. Doch dahinter steckt eine umfangreiche Wirtschaftssimulation mit Elementen aus **Transport Tycoon**, **Railroad Tycoon** und **Der Planer**, die Ihnen einiges an Organisationstalent abverlangt – immerhin wollen mehr als 160 Rohstoffe und Produkte (vom Ölfass bis zum Weihnachtsbaum, von der Wandergitarre bis zum Auto, vom Hamburger bis zum Skateboard) abgebaut, produziert, transportiert, weiterverarbeitet und verkauft werden. Im Zeitraum von 1900 bis 1980 müssen Sie immer auf neue Technologien reagieren – wer kauft noch Ihre alten Holzradios, wenn die Konkurrenz bereits schicke Hi-Fi-Anlagen anbietet? Die von vielen vermisste Ära ab 1980 wird in wenigen Wochen per Add-on nachgereicht.

**PC Games:** Warum reicht die Spielzeit nur bis 1980?

**Schlicher:** „Weil wir 1900 beginnen wollten (industrieller Aufschwung) und 1980 eine andere Ära beginnt (Beginn der Elektronik-Ära usw.). So nebenbei kommen wir mit 80 Jahren auf 20 Stunden Spieldauer für ein Endlosspiel – das betrachten wir als optimalen Zeitrahmen.“

**PC Games:** Warum werden die Jahreszeiten nicht grafisch dargestellt?

**Schlicher:** „Weil das Spiel zu schnell ist. Ist man aus den größten Anfangsschwierigkeiten raus, verwendet man sehr häufig die Zeitrafferfunktion. Damit würden die Bäume pausenlos ihre Blätter verlieren – würde nicht so toll aussehen.“

**PC Games:** Warum kann man nicht mit Computergegnern handeln?

## FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



**HANS SCHLICHER** ist der IG-2-Spiel designer.

**Schlicher:** „Weil bei IG 2 – im Gegensatz zu **Anno 1503** oder **Port Royale** – der Handel ein sehr schnellleibiger wäre. Außerdem soll IG 2 ja auch hauptsächlich ein Spiel über Produktion, Transport und Verkauf sein. Das sind drei Hauptfeatures, wo wir nicht unbedingt ein viertes Feature dazu bringen wollten.“

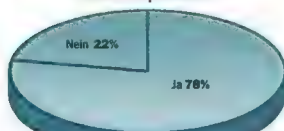
**PC Games:** Was wird die wichtigste Verbesserung im Add-on?

**Schlicher:** „Wenn man von zusätzlichen Features wie Überseehandel etc. absieht, dann wohl die nochmal verbesserte Lagersteuerung. Man kann nun für jeden einzelnen Lagerslot festlegen, welche Produkte er annehmen darf.“

**PC Games:** Wird es im **Industriegigant 3** „richtige“ 3D-Welten geben?

**Schlicher:** „Das wissen wir noch nicht. Interessanterweise gibt es im IG 2-Forum eine Umfrage, ob IG 3 3D oder Iso sein soll. Die Mehrheit votiert nach wie vor für Iso. Am wahrscheinlichsten ist eine Mischtechnik. IG 3 wird auf jeden Fall ganz anders werden. Mit IG 2 sind wir an einem Scheitelpunkt angelangt, wo es uns keinen Spaß mehr machen würde, das einfach weiterzuführen.“

### Würden Sie Industriegigant 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

### Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <b>1. Viele Produktionsketten</b><br><b>2. Ausgefeilte Benutzeroberfläche</b><br><b>3. Schöne 2D-Landschaften</b><br><b>4. Abwechslungsreiche Missionen</b><br><b>5. Viele Transportmöglichkeiten</b> | + | <b>1. Zug-Chaos an Weichen</b><br><b>2. Kein Handel mit Gegnern</b><br><b>3. Kein Warenaustausch</b><br><b>4. Keine Forschung</b><br><b>5. Ära reicht nur bis 1980</b> | - |
|---|---|--|---|

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**STEFAN OTTO (17),** Schüler aus Chemnitz  
„Eine sehr komplexe Wirtschaftssimulation, die durch die vier Jahreszeiten und Erntezeiten mehr Überlegung erfordert. Für Langzeitmotivation ist mit den vielen Karten gesorgt. Einziges Problem sind die sinnlosen Bahnhofseinfahrten mit maximal zwei Gleisen und dass es keine Unfälle gibt, wenn zwei Züge auf einem Gleis fahren.“

**ROBERT BRAUN (16),** Schüler aus Berlin  
„Ich finde, IG 2 ist ein würdiger und gelungener Nachfolger des IG 1. Alle entscheidenden Punkte wurden verbessert oder erweitert. Er bietet eine ansprechende Grafik und sehr komplexe Produktionsketten, so dass Fans des Genres und interessierte Neueinsteiger sehr lange Spaß an dem Spiel haben werden.“

**KEVIN MACZURZAK (17),** Schüler aus Aachen  
„Man kann noch so viele Schienen verlegen – die Eisenbahnen verknoten sich trotzdem andauernd. Hoffentlich kommt da noch ein Patch, der das Problem löst. Gut gefällt mir die schöne Grafik. Ich könnte den Zügen und Schiffen stundenlang zuschauen. Die vielen Produkte sorgen für viel Abwechslung.“

**SIMONE STAEDLER (30),** MTA aus Hilpoltstein  
„Transport Tycoon hat mich monatelang beschäftigt, Der Industriegigant 2 nur ein paar Tage. Die Missionen sind ganz nett, aber wenn man den Dreh erst einmal raus hat, ist die Lösung nur eine Frage der Zeit. Als Industriegigant-Veteran finde ich, dass es, abgesehen von den neuen Waren, zu wenig Neues gibt.“

# STRATEGIE

## CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

- |    |     |  |
|----|-----|--|
| 1  | 63% | <b>Warcraft 3</b><br>Echtzeit-Strategie   Vivendi Universal              |
| 2  | 7%  | <b>Civilization 3</b><br>Runden-Strategie   Infogrames                   |
| 3  | 7%  | <b>Port Royale</b><br>Wirtschaftssimulation   Big Ben                    |
| 4  | 5%  | <b>Age of Empires 2</b><br>Echtzeit-Strategie   Microsoft                |
| 5  | 5%  | <b>Die Gilde</b><br>Wirtschaftssimulation   Jowood                       |
| 6  | 4%  | <b>Fußballmanager 2002</b><br>Wirtschaftssimulation   Electronic Arts    |
| 7  | 4%  | <b>Empire Earth</b><br>Echtzeit-Strategie   Vivendi Universal            |
| 8  | 3%  | <b>Der Industriegigant 2</b><br>Wirtschaftssimulation   Jowood           |
| 9  | 3%  | <b>C&amp;C: Alarmstufe Rot 2</b><br>Echtzeit-Strategie   Electronic Arts |
| 10 | 3%  | <b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b><br>Runden-Strategie   Infogrames    |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de





**ZÜNDLER** Die Sklaven sind die billigste und schwächste Einheit im ganzen Spiel. Aber wehe, sie kommen einer Getreidefarm allzu nahe.



**MUSEL-NINJAS** Die Assassinen öffnen Ihren Eroberungsplänen Tür und Tor - im wahrsten Sinne Wortes.



# Stronghold Crusader

**Der Nachfolger der Burgbau-simulation** fordert Architekten ebenso wie Echtzeit-Strategen.

**A**ch, wie schön war's doch daheim. In England gab's noch saftig grüne Wiesen, so weit das Auge reichte, die Fronten waren klar gezogen. Auf der einen Seite Sie als edler Burgherr; auf der anderen Seite die fiesen Belagerer. **Stronghold Crusader** hebt die alte Rollenverteilung auf. Im zweiten Teil der erfolgreichen Burgbausimulation müssen Sie als Baumeister ebenso Ihr Können beweisen wie in offenen Feldschlachten und schwierigen Belagerungen. Im Gelobten

Land bauen Sie mit Computerfürsten und menschlichen Mitspielern um die Wette.

Auch für Kreuzritter ist eine brummende Wirtschaft der Schlüssel zum Erfolg. Ausgestattet mit einer Hand voll Steinquadern, ein paar Brettern und einer spärlich gefüllten Speisekammer müssen Sie binnen kurzer Zeit eine funktionierende Infrastruktur aus dem Boden stampfen. Holzfäller und Steinbrüche liefern Baumaterial für neue Betriebe, Mauern und Türme, Apfelplantagen,

Rinderfarmen und Getreidefelder sorgen für zufriedene Untertanen. Nur wenn die Teller voll sind, strömen neue Arbeitskräfte in Ihr Reich. Und nur wenn Sie Ihren Bürgern geistigen Beistand in Form von Kirchen und Kathedralen leisten und zur Erbauung nach der Arbeit Schankstuben und Parkanlagen bereitstellen, zahlen Ihre Schützlinge ihren Obolus ohne Murren und Knurren. Ohne eine gut gefüllte Staatskasse gibt es keine Pfeilmanufakturen, keine Schwertschmieden und keine Armee.

Dieses Mal reicht es aber nicht, sich hinter dicken Mauern zu verschanzen. Im Kreuzzug-Modus, dem Herzstück von **Crusader**, treten Sie gegen bis zu sieben weitere Feldherren an, wahlweise menschlicher

Natur oder vom PC gelenkt. Jeder ist darauf aus, selbst eine uneinnehmbare Burg zu errichten und die gegnerischen Wälle zu stürmen. Weil Farmland im Gegensatz zum Vorgänger äußerst knapp ist, kommt es schon früh zu den ersten Scharmützeln. Die werden meistens auf freiem Feld ausgetragen, denn Sie können Ihre Festungsmauern nicht mehr beliebig weit ausdehnen. Die guten alten Bogenschützen taugen für solche Echtzeit-Gefechte herzlich wenig, sie sind zu langsam und ohne schützende Zinnen zu verwundbar. Stattdessen beherrschen Ritter, Lanzenträger und Schwertkämpfer das Schlachtfeld. Für die mobile Verteidigung empfehlen sich die berittenen arabischen Bogenschützen, eine der sieben



neuen Einheiten in **Stronghold Crusader**. Im Gegensatz zu den bekannten Truppen brauchen Sie für die Soldaten aus dem Morgenland keine Rüstungsindustrie, sie werden einfach in einem Söldnerlager angeheuert.

Neben der Reiterei sind die Feuerwerfer und mit Fackeln bewehrte Sklaven die interessantesten Frischlinge. Im trockenen Palästina sind Brände zu einer ernsthaften Bedrohung geworden. Flammen breiten sich rasend schnell aus, binnen weniger Minuten kann eine blühende Stadt in Schutt und Asche

men, öffnen die schwarz gekleideten Gestalten das Portal und lassen Ihre Streitmacht in den Burghof. Die verbliebenen Debutanten glänzen nicht mit solchen Kunststücken: Die muslimischen Säbelschwinger und Langbogenschützen sind nur ein Ersatz für ihre Kollegen aus dem Abendland und die Steinwerfer taugen weder im Angriff noch in der Defensive viel.

Die Königsdisziplin für jeden Kreuzritter ist die Eroberung der gegnerischen Burgen. Weil abgesehen von den Assassinen sämtliche Soldaten und Gebäude für

In Palästina ist **Bauland knapp und kostbar**: Wer sich nicht frühzeitig Ressourcen sichert, gerät schnell ins Hintertreffen.

liegen. Nur mit ausreichend Brunnen und Reservoirs sind Sie vor Feuersbrünsten gefeit. Die vierte neue Einheit geht etwas subtiler vor: Assassinen sind für Ihren Gegner so lange unsichtbar, bis sie sich den feindlichen Wachtposten auf ein paar Meter genähert haben – und dann ist es auch oft schon zu spät, denn die Meuchelmörder können als Einzige Mauern ohne Leitern oder Belagerungstürme erklimmen. Wenn Sie es schaffen, mit einem kleinen Häuflein das Torhaus zu stür-

alle Mitspieler sichtbar sind, bleiben Angriffspläne nicht lange verborgen. Sie müssen Ihre Kriegsmaschinen jederzeit vor einem feindlichen Ausfall schützen – zumindest wenn Sie gegen Opponenten aus Fleisch und Blut antreten. Die Computerbarone sind zwar hervorragende Baumeister, die ihre Festungen in Rekordzeit in den Himmel wachsen lassen, versagen in der Offensive aber kläglich. Die Entwickler haben acht verschiedene KI-Kommandanten zum virtuellen Leben erweckt und jedem



#### KOMFORTABEL

Über dieses Menü erstellen Sie die Kreuzzug-Schlachten, wählen Gegner und Karten aus und schließen Bündnisse.



#### DER COMPUTER-

GEGER wagt nur selten einen Ausfall, um Belagerungsmaschinen anzugreifen.



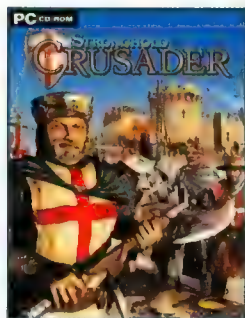
#### ERNTEHELFER

Sie dürfen Ihre Stadtmauern nicht mehr beliebig weit ausdehnen. Manche Felder bleiben ungeschützt.

**EINDRUCKSVOLL** Wenn man sie lässt, bauen die Computerfürsten gewaltige Borganlagen. Durch weitläufige Attacken ersparen Sie sich so einen Mühsal zu belagern.







## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- 25 Einheiten
- 75 Gebäude, Wehranlagen und Zierobjekte
- 54 Karten für den Kreuzzugsmodus
- Historische Kampagne mit 20 Missionen
- Tutorialmap
- Baut auf die gleiche Grafikengine und das gleiche Spielprinzip wie Stronghold
- Umfangreicher und einfach zu bedienender Szenarioeditor

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Detailreichtum Spielwelt	84	79	68
Detailreichtum Objekte	80	79	65
Vielfalt der Spielwelt	69	73	60
Animation der Objekte	75	85	72
Effekte	50	82	62

#### SOUND

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Musik	81	81	84
Soundeffekte	82	81	83
Stimmen / Kommentar	80	80	78
	80	79	82

#### STEUERUNG

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Bedienungskomfort / Navigation	74	85	71
Präzision der Steuerung	75	91	80
Übersichtlichkeit / Perspektive	70	56	52

#### ATMOSPHÄRE

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Spannung / Überraschungen	66	81	67
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	68	80	81
Story / Dialoge / Kommentare	61	85	59
Inszenierung	69	79	62

#### SPIELEDISIGN

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Komplexität / Spieltiefe	82	91	70
Einstiegsfreundlichkeit	79	72	79
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	70	73
Verhalten der Computergegner	68	79	61
Innovation	51	75	33

#### MEHRSPIELERMODUS

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
Abwechslung der Spielmodi	72	70	71
Interaktion mit Mit-/Gegenspieler	70	75	77
Einstellungsmöglichkeiten	70	90	82

### Pro & Contra

- Hoher Wuselfaktor
- Gut animierte Arbeiter
- Farbarme Grafik
- Auflösung nur bis 1.024x768
- Gute Sprachausgabe
- Passende Musikstücke
- Effekte nur ausreichend
- Hält sich an Echtzeit-Standards
- Die meisten Aktionen funktionieren intuitiv
- Einige Menüs unnötig verschachtelt
- Übersicht geht manchmal verloren
- Historisch passende Truppen
- Schöne Burgenanlagen und Städte
- Kleine Geschichtsektionen
- Keine Zwischensequenzen
- Viele Taktiken im Mehrspielermodus
- Einstiegerskategorie plus Tutorial
- KI sehr dürrig
- Wenig Neues
- Größere Karten
- Höheres Einheitenlimit
- Kreuzzug-Modus

### TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 06/01	PCG 01/02	PCG 11/02
80	87	85

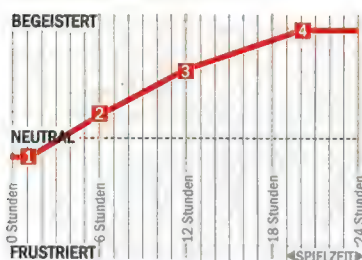
#### WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

## Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Age of Empires 2, Der erste Kaiser
Entwickler:	Firefly Studios
Vom gleichen Entwickler:	Stronghold
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	http://www.stronghold.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.fireflyworlds.com/
Beste Fansite:	http://www.strongholdmania.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,81/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	DVD-Verpackung mit 35-seitigem Handbuch, 1 CD
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	Circa 20 Stunden

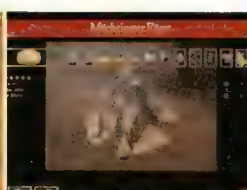
## Motivationskurve



1 Das sieht ja alles haargenau so aus wie der Vorgänger – nur mit brauner statt grüner Farbe.



2 Die vier Mini-Kampagnen sind keine Offenbarung, aber für Einsteiger einen Blick wert.



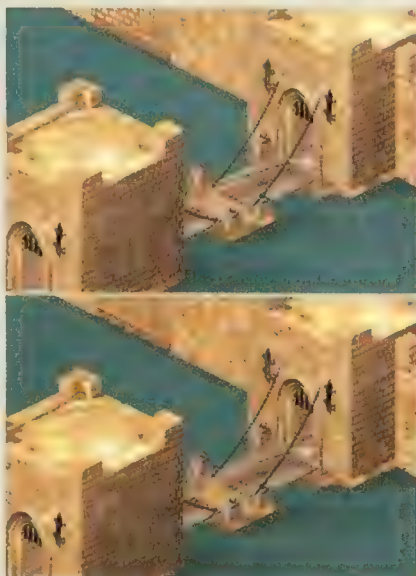
3 Der Kreuzzugsmodus macht Laune. Schade nur, dass die Computergegner immer noch nichts taugen.



4 Im Multiplayermodus geht die Post ab. Egal, ob nun zusammen gegen die KI oder kunterbunt durcheinander.

## Leistungs-Check

Bei Stronghold Crusader läuft Ihr 3D-Chip bestimmt nicht heiß: Landschaft, Objekte und Figuren bestehen aus flachen Bit-maps. Die Systemanforderungen sind dementsprechend niedrig. Nur wenn sich sehr viele Einheiten auf dem Bildschirm tummeln, kann es hin und wieder etwas kurz ruckeln. Tuningoptionen? Fehlanzeige. Sie können lediglich zwischen zwei verschiedenen Auflösungen wählen, 1.024x768 und 800x600.



### MINIMALE DETAILS

### MAXIMALE DETAILS

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			





## Lohnt sich der Kreuzzug?

Ob Sie **Stronghold Crusader** unbedingt haben müssen oder besser links liegen lassen (vielleicht zugunsten von **Anno 1503**), hängt davon ab, welcher Spielertyp Sie sind. Eine kleine Entscheidungshilfe.

Sie sind ein regelmäßiger Gast im Battle.net, in Microsofts Zone oder haben bereits den Vorgänger mit Ihren Freunden nächtelang im Netzwerk geぞockt?

**Kaufen**

Haben Sie beim Original nicht eher geruht, bis ganz England unter Ihrer Herrschaft erblühte und laden sich seither jede neue Mission herunter?

**Kaufen**

Sie kennen die Burgbausimulation noch gar nicht, wollen aber endlich mitreden können? Und Geld spielt für Sie auch keine allzu große Rolle?

**Kaufen**

Sie fanden die Aufbaumissionen bei **Stronghold** klasse, konnten sich aber gar nicht damit anfreunden, selbst in die Rolle der Belagerer zu schlüpfen?

**Nicht kaufen**

Sie haben am ersten Teil schnell die Lust verloren, weil Ihnen die Computergegner zu dämlich waren und Lust auf Online-Schlachten haben Sie auch nicht?

**Nicht kaufen**

Ganz sicher sind Sie sich nicht, ob **Stronghold** etwas für Sie ist. Am liebsten würden Sie einfach mal reinschnuppern. Und das möglichst günstig.

**Besser das Original zum Budgetpreis**

eigene Strategien und Baustile mit auf den Weg gegeben. Die **Stronghold**-Version von Barbarossa beispielsweise ist ein hervorragender Architekt, dessen Forts von dicken Mauern gesäumt sind. Er lässt sich Zeit, stellt große Ritterarmeen auf und schlägt dann urplötzlich mit allen verfügbaren Männern zu. Der Kalif setzt dagegen auf Verteidigungsringe aus hohen Rundtürmen und Störangriffe mit Fackelträgern oder blitzartige Überfälle mit berittenen Bogenschützen. Für versierte Strategen sind aber selbst die beiden Top-Gegner keine echte Bedrohung, weil sie zu passiv agieren und sich schnell in die Enge treiben lassen. Wer eine Herausforderung sucht, tritt deshalb gleich gegen zwei oder mehr Computerfürsten an. Im komfortablen Kreuzzug-Menü sind Allianzen und Szenarien mit wenigen Mausclicks festgelegt, auch ge-

mischte Partien mit menschlichen und Digital-Feldherren sind möglich.

Neben dem Kreuzzug-Modus mit ganzen 54 Karten stehen Ihnen zwei Kampagnen offen. Die erste umfasst 20 Missionen, die Neulinge in die Geheimnisse des Burgenbaus einführen oder die neuen Kämpfer vorstellen. Veteranen des Vorgängers hält das bestenfalls ein Wochenende bei Laune, obwohl die Aufträge abwechslungsreicher sind als im Original. Mal müssen Sie wie gewohnt eine Stellung halten, mal mit einer kleinen Streitmacht eine gegnerische Festung infiltrieren, dann wieder binnen eines knappen Zeitlimits Waren produzieren. Interessanter ist da schon der Kreuzzug, der Sie durch satte 50 Schlachten schickt, jede schwieriger als die vorangegangene. Je schneller Sie

Ihre Gegenspieler von der Karte getilgt haben, desto mehr Punkte füllen am Ende Ihr Konto. Bis zu drei Szenarios dürfen Sie überspringen.

Technische Neuerungen sollten Sie nicht erwarten – **Stronghold Crusader** gleicht dem Original bis aufs Haar. Allerdings haben die Entwickler die Truppen besser ausbalanciert und vor allem die viel kritisierte KI verbessert. So rennen Ihre Angreifer nicht mehr blind durch brennende Teergräben, sondern versuchen, einen Umweg zu nehmen. Leider bleibt es immer noch zu oft beim Versuch. Und wenn die eigenen Bogenschützen mit ihren Brandpfeilen mal wieder den mühsam erbauten Burghof abfackeln, möchte man ihnen am liebsten den Hals umdrehen. Alles in allem sind solche Frusterlebnisse aber seltener geworden.

RÜDIGER STEIDLE

**MEINUNG**  
RÜDIGER STEIDLE

Für Multiplayer-Fans führt der Kreuzzug ins Gelobte Land.

Ein bisschen frech finde ich es schon, dass Take 2 für **Stronghold Crusader** satte 45 Euro haben will. Die paar neuen Einheiten und Missionen hätten genauso gut in ein Add-on gepasst. Wer den Vorgänger vor allem im Solomodus gespielt hat, sollte sich die Anschaffung dreimal überlegen. Die Multiplayer-Fraktion bekommt mit dem neuen Kreuzzug-Modus aber genau das, worauf sie gewartet hat. Das Burgenbasteln um die Wette macht im Netzwerk nämlich einen Heidenspaß, ob nun gegeneinander oder beispielsweise zu zweit im Clinch mit vier Computerfürsten. So viele sollten es schon sein, wenn Sie eine Herausforderung suchen, denn die automatischen Burgherren haben zwar ein bisschen mehr Grips als im ersten Teil, sind aber immer noch keine Intelligenzbolzen. Richtig gut gefallen mir die Assassinen, die manche langwierige Belagerung ersparen, und die berittenen Bogenschützen, die den Schlachten im Wortsinn mehr Tempo verleihen. Veteranen werden außerdem die vielen kleinen Verbesserungen zu schätzen wissen, etwa dass es nun nicht mehr möglich ist, die eigene Festung bis zum Gegner auszuweiten.

## MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Ich spiel' lieber Anno 1503...

Es gibt Momente, da kommen die Segnungen dieses Jobs mal wieder voll zum Tragen: Zwei Monitore stehen auf dem Schreibtisch – auf einem läuft **Stronghold Crusader** im Mehrspielermodus (Rüdiger ist zum Glück cleverer als die Computergegner in den Missionen), auf dem anderen **Anno 1503**. **Crusader** verliert das nur leicht unfaire Duell – das eine ist bereits erhältlich, das andere erst in zwei, drei Wochen – in fast allen Disziplinen. Allein die Grafik: Sah die **Stronghold**-Welt schon bei Erscheinen nicht gerade umwerfend aus, so verstärken die ewig öden Wüsten noch den Bäh-Effekt, während in **1503** selbst weitläufige Steppen wie aus dem Bilderbuch wirken. **Anno**-Städte und -Burgen sehen aus wie im Playmobil-Prospekt, **Stronghold**-Siedlungen wie mit Lego-Steinen selbstgebaut. Zum Glück punktet **Crusader** bei Kampagnen, Szenarien und beim Kreuzzug-Modus – da haben die Entwickler gegenüber dem Original noch mal richtig Gas gegeben.

## TESTURTEIL

STRONGHOLD CRUSADER

<b>ENTWICKLER</b> Firefly Studios	<b>ANBIETER</b> Take 2
<b>PREIS</b> Ca. € 45,-	<b>TERMIN</b> Erhältlich
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Für Einsteiger, Fortgeschrittene	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Nicht einstellbar	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

<b>TESTCENTER</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Tech. ungenügend	<input checked="" type="checkbox"/> Ausgezeichnet
Prozessor in Megahertz:		
300	1000	2000
Arbeitsspeicher:		
32 MB	64 MB	128 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-End	Standard	High-End

<b>PRO &amp; CONTRA</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Viele Maps und Szenarien
<input checked="" type="checkbox"/> Umfangreicher Mehrspielermodus
<input checked="" type="checkbox"/> Sinnvolle neue Truppen
<input checked="" type="checkbox"/> Schlechte KI
<input checked="" type="checkbox"/> Wenig Neues

<b>GRAFIK</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 68%
<b>SOUND</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 84%
<b>STEUERUNG</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 78%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 67%
<b>SPIELEDISIGN</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 60%
<b>MEHRSPIELER</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 88%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** oder **STRONGHOLD** mochten.

85





# Frontline Attack: War over Europe

**SELTEN** Die Baraken gehören zu den wenigen Gebäuden des Spiels.

**Echtzeit-Strategie ganz ohne Ressourcenmanagement.**  
Kaum zu glauben, aber so etwas ist tatsächlich spannend.

**DÜSTER** In der Dunkelheit haben unbeleuchtete Einheiten taktische Vorteile.

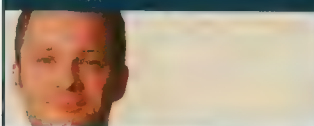
**F**rontline Attack ist der jüngste Vertreter der zahlreichen Strategiespiele, die auf der Earth-Engine basieren. Im Gegensatz zu den inoffiziellen Vorgängern verzichtet das Spiel auf den Basisbau- und Tankruss-Einheitsbrei und setzt auf umfangreiche Kampagnen mit wenigen Einheiten und null Ressourcen. Die 24 Missionen sind im Zweiten Weltkrieg angesiedelt und orientieren sich an historischen Feldzügen wie dem Unternehmen Barbarossa oder der

Schlacht um Kursk. Deren epische Ausmaße werden auf dem Monitor nicht wiedergegeben, stattdessen sind auf beiden Seiten nur selten mehr als 20 Einheiten zu sehen. Die sind dafür umso wertvoller: Erst nachdem Zwischenziele wie die Eroberung eines Staudamms oder die Vernichtung eines Depots erledigt sind, schickt die Heeresleitung Nachschub – allerdings nur in homöopathischen Dosen. So kann eine einzige verlorene Einheit schon zum Scheitern einer Mission führen, weshalb

Frontline Attack sehr vorsichtig und überlegt zu spielen ist. Erst im späteren Spielverlauf darf man kleine Stückzahlen an Bunkern und Geschütztürmen bauen, um beispielsweise Luftangriffe abzuwehren. Geld benötigt man dafür nicht, nur im Mehrspielermodus wird das bekannte Ressourcensystem (durch die Besetzung von Minen und Fabriken fließt das für die Produktion benötigte Geld) genutzt. Dieser Modus spielt sich daher erschreckend gewöhnlich.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Die wertvollen Einheiten reagieren nur sehr unwillig auf Befehle des Spielers.

Die umfangreichen Missionen sind sehr spannend und extrem anspruchsvoll geworden, wozu aber leider auch das Briefing einen allzu großen Teil beiträgt: „Marschieren Sie in Richtung der bezeichneten Objekte“ reicht als Einweisung in einen stundenlangen Einsatz nicht aus – zumal weit und breit keine Objekte bezeichnet werden. Außerdem reagieren die wertvollen Einheiten oftmals nur sehr unwillig auf Befehle des Spielers, was in Gefechten trotz der ansonsten guten und selbstständigen künstlichen Intelligenz meist deren schmachvolles Ende bedeutet. Wer sich aber mit diesen beiden Punkten abfinden kann, erhält mit Frontline Attack ein bedächtiges, aber dennoch spannendes und vor allem innovatives Spiel, das sich durch den steten Nachschubmangel wohlthuend von der Masse der Echtzeit-Strategietitel abhebt.

## TESTURTEIL FRONTLINE ATTACK

<b>ENTWICKLER</b> In Images	<b>ANBIETER</b> Eidos Interactive
<b>PREIS</b> Ca. € 52,-	<b>TERMIN</b> 28. August 2002
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einstieger, Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Nicht einstellbar: Mittel	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

<b>TESTCENTER</b>	Techn. ungenügend	Schwarzwert	Ausgezeichnet	Optimal
Prozessor in Megahertz:				
350	1.000	2.000		
Arbeitsspeicher:				
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB	
Grafik-Chip-Klassen:				
Low-Cost	High-End	Low-End		

### PRO & CONTRA

- Abwechslungsreiche Missionen
- Aktuelle Grafik
- Gute KI
- Sehr träge Panzer
- Ungenügendes Briefing

<b>GRAFIK</b>	77%
<b>SOUND</b>	63%
<b>STEUERUNG</b>	82%
<b>ATMOSPHERE</b>	78%
<b>SPIELEDISIGN</b>	65%
<b>MEHRSPIELER</b>	59%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie EARTH 2150 2.0 oder COMMANDOS 2 mochten.

80





www.electronic-arts.de

Glück ist...

ein Haustier zu haben!?



Ein Hund oder  
eine Katze können  
Chaos bedeuten. Sie  
schmeißen den Mülleimer um und

hinterlassen dreckige Tatzen auf deinem  
neuen Teppich. Aber sie spielen und kuscheln  
auch gerne und können dir helfen, jemanden  
kennen zu lernen. In einer neuen, größeren  
Nachbarschaft mit tierfreundlichen Cafés, Läden  
und Parks kannst du jetzt mit Die Sims™-Tierisch gut drauf  
dein eigenes Haustier auswählen. Aber kannst du es  
auch kontrollieren im ultimativen Spiel des Lebens?



**Die Sims**  
Tierisch gut drauf  
THE ULTIMATE GAME OF LIFE



Für alle Die Sims™-Erweiterungspakete wird zum Spielen  
Die Sims™ oder Die Sims™ Deluxe benötigt



# The Partners



Waren die Sims das Gegenstück zu Big Brother, **so ist The Partners das Pendant zu Ally McBeal.**

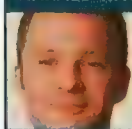
**E**ine Kanzlei, neun Anwälte, 45 Beziehungen – das ist **The Partners**. Man nahm sich offensichtlich **Die Sims** zum Vorbild, da Grafik, Menüs und Bedienung der beiden Spiele völlig identisch sind. Auch inhaltlich sind deutliche Parallelen zu erkennen: Das Ziel ist ein funktionierendes soziales Netz der Hauptpersonen, wobei die zum Geldverdienen notwendige Arbeit ein unwillkommenes Hindernis und letztendlich eine Nebensache darstellt.

In **The Partners** weisen Sie den per Post ins Haus flatternden Fällen bis zu drei Anwälte zu, die sich (einen Schreibtisch vorausgesetzt) auch sofort an die Bearbeitung machen würden. Doch da sie nicht nur an Erfolg, sondern auch an Kultur, Liebe, Sport und fünf weiteren Bedürfnissen – skurrilerweise nicht an Essen oder Schlafen – interessiert sind, müssen Sie die widerständigen Juristen durch einen Mausclick auf den Schreibtisch stets aufs Neue motivieren. In den drei Kampagnen mit ins-

gesamt 21 Missionen geht es neben dem Arbeiten vor allem darum, das Team sportlicher zu machen, Freundschaften zu knüpfen, das Bildungsniveau zu heben oder Flirts zu verhindern. Rund 180 schlecht sortierte Gegenstände können zu diesem Zweck erworben werden: Erotische Literatur steigert die Libido, Statuen erweitern den Horizont, Basketball erhöhen die Fitness und Sofas dienen der Entspannung sowie gesellschaftlichen Interaktionen.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Im Gegensatz zu den Sims hat das Leben dieser Spielfiguren einen Sinn.

Wäre **The Partners** nicht so bugverseucht (die Anwälte neigen zur Unsichtbarkeit, das Programm zum Absturz) und würden die Kampagnen nicht nur mit drögen Textfenstern in Szene gesetzt, das Spielprinzip könnte den Sims glatt den Rang ablaufen. Zwar wird das Leben der Anwälte nicht annähernd so detailliert gestaltet wie das der Sims, die Missionen entschädigen dafür aber bestens: Im Gegensatz zum Vorbild hat das Leben der Spielfiguren in **The Partners** nämlich einen Sinn. Leider zeigen die Missionen nicht all die Möglichkeiten der Spielidee. Durch den steten Zeitdruck sind eine intensive Auseinandersetzung mit den Eigenheiten der Anwälte und ein zwar tatenloses, aber dennoch kurzweiliges Zuschauen nahezu unmöglich. Sollte man seinem Drang nachgeben, dem Team bei seinem Arbeitstag nur zuzusehen, ist eine Mission kaum noch erfüllbar.

## TESTURTEIL THE PARTNERS

**ENTWICKLER** Monte Cristo  
**PREIS** Ca. € 35,-  
**USK** Ohne  
**ANBIETER** Ubi Soft  
**TERMIN** 05. September  
**SPRACHE** Deutsch

### ZIELGRUPPE

Einsteiger

### SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar: Mittel

### MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: -  
Internet: - 1 Sp./Packung

### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

300 1000 2000

Arbeitsspeicher: 64 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: High End Low End

Prozessor in Megahertz: 300 1000 2000

Arbeitsspeicher: 64 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: High End Low End

### PRO & CONTRA

- Abwechslungsreiche Missionen
- Selbstständige Spielfiguren
- Einfache Interaktion
- Keine lebenswichtigen Bedürfnisse
- Programmfehler

**GRAFIK** 70%  
**SOUND** 68%  
**STEUERUNG** 64%  
**ATMOSPHÄRE** 86%  
**SPIELDESIGN** 82%  
**MEHRSPIELER** - %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **SOFTWARE TYCOON** mochten.



# "Auch eine Reise von tausend Meilen beginnt mit einem Schritt."

Laotse, chinesischer Philosoph



Erleben Sie als Kaiser von China eine außergewöhnliche Reise durch die Geschichte einer der ältesten und spannendsten Kulturen der Welt in dem neuesten Aufbaustrategie-Hit von Impressions-errichten Sie Ihr Reich, verteidigen Sie Ihr Volk gegen feindliche Horden und kontrollieren Sie Handel und Wirtschaft. "Der erste Kaiser: Aufstieg des Reichs der Mitte" enthält alle Zutaten für ein genussvolles Strategie-Highlight.

Inklusive China-Edition von Der Brockhaus-Multimedial 2003™



Jetzt im Handel!



In Zusammenarbeit mit  
**BROCKHAUS**

Entdecken Sie die wahre  
Herausforderung mit dem  
neuen Multiplayer-Modus!



[www.dererste-kaiser.sierra.de](http://www.dererste-kaiser.sierra.de)

**SIERRA**

[www.sierra.de](http://www.sierra.de)



# Celtic Kings



**PRÄTORIANER** Sie kämpfen nicht nur aufseiten der Kelten, auch die Römer brauchen neue Anführer.



**WIRRWARR** Leider lösen sich die Formationen in Gefechten allzu schnell auf.

Sie sind **halb Echtzeit-Strategie, halb Rollenspieler?**  
Dann sind Sie der ideale Gefährte für Keltenkönig Larax.

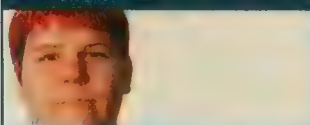
**J**unge heiratet Mädchen. Teutonen töten Mädchen. Junge schwört Rache. So viel zur Story von **Celtic Kings**. Die Hauptrolle der 50-Stunden-Saga besetzt Keltenfürst Larax, der genau wie in einem Rollenspiel in jedem Scharmützel mit besagten Teutonen, Römern oder wilden Bestien Erfahrungspunkte scheffelt, die ihn im Lauf der Zeit kräftiger und flinker machen. Gut die Hälfte der Spielzeit ist der Vetter von Asterix allein unterwegs und

erfüllt Mini-Missionen à la **Diablo**, spürt beispielsweise verloren gegangenen Artefakten nach oder erforscht finstere Höhlensysteme. Die andere Hälfte kommandiert er zusammen mit anderen Helden Armeen aus Bogenschützen, Axtschwingern oder Schwertkämpfern, verwaltet Rohstoffe und hebt frische Truppen aus. So weit, so Echtzeit, allerdings fehlt der typische Basisbau; stattdessen werden gegnerische Gebäude erobert. Die Aufträge wechseln ständig

zwischen den Solo-Abenteuern im Rollenspielstil und den Echtzeit-Bataillen hin und her. Oft warten auf einer der gigantisch großen Karten ein Dutzend Aufgaben und mehrere tausend Gegner auf mutige Krieger. Wer mag, kann allerdings im Skirmish-Modus die Adventure-Elemente auch ganz außen vor lassen. Dank Formationen und Spezialkommandos kommen in den 20 Szenarien vor allen Dingen Kämpfernaturen auf ihre Kosten.

RÜDIGER STEIDLE

## MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Wo bitte geht's zur Front?  
Ich verliere ständig den Faden.

Ich rechne es den Machern hoch an, dass sie die ausgetretenen Echtzeit-Pfade verlassen haben. Und sie haben es auch tatsächlich geschafft, mich mit der Keltensaga für einige Stunden bei der Stange zu halten. Aber so hübsch ich auch die Grafik finde und so motivierend das „Hochleveln“ der Helden auch ist – auf lange Sicht täuscht das alles nicht über die halbgen Missionen hinweg. Auf den riesigen Karten mit all den Subquests verliere ich ständig den Faden. Was mache ich zuerst? Wo muss ich hin? Es ist mir mehr als einmal passiert, dass ich nach der Hälfte einer Mission festgestellt habe, dass eine andere Reihenfolge wohl besser gewesen wäre. Pech gehabt, da hilft nur noch Spielstand laden. Mit einer besser durchdachten Kampagne hätte aus **Celtic Kings** ein echter Überraschungshit werden können.

## TESTURTEIL CELTIC KINGS

ENTWICKLER Haemimont Games

ANBIETER Wanadoo

PREIS

Ca. € 35,-

TERMIN

Erhältlich

USK

Ab 12 Jahren

SPRACHE

Deutsch

ZIELGRUPPE

Für Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

300

1.000

2.000

Arbeitsspeicher:

128 MB

256 MB

512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End

Standard

High-End

Low-End

Standard

High-End

Low-End

Standard

High-End

Low-End

Standard

High-End

Low-End

Standard

High-End

PRO & CONTRA

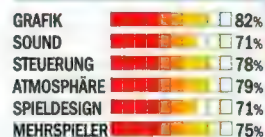
Verzweigte Story

Sehr schöne Grafik

Interessanter Genremix

Spielerführung fehlt

Kämpfe zu langwierig



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARLORDS BATTLECRY** oder **WARCRAFT 3** mochten.

75





# Empire Earth

## Zeitalter der Eroberungen

Echtzeit-Strategen blicken mit der **Missions-CD** zurück in die Vergangenheit und in die ferne Zukunft.



BATTLEMECH In der Zukunft beherrschten Kampfbomber das Schlachtfeld.

**E**s gibt 14 Epochen, über 200 Einheiten, 20 Bauwerke und satte 150 Technologie-Upgrades in Empire Earth. Braucht da jemand noch mehr? Alle, die jetzt

„Ja!“ gerufen haben, will Mad Doc Software mit dem Add-on zum erst kürzlich von Warcraft 3 abgelösten ehemaligen Echtzeit-König glücklich machen. Das Zeitalter der Eroberungen

liefert eine weitere Epoche, 18 frische Truppen, sieben neue Gebäude und drei neue Kampagnen. Die interessanteste spielt circa 200 Jahre in der Zukunft, im neuen Weltraumzeitalter. Sie übernehmen die Führung des asiatischen Staatenbundes UFAR, der mit der westlichen Welt um die Herrschaft über den Mars ringt. Dabei kämpfen Sie nicht nur auf dem Planeten selbst mit Kampfbotern und Lasertürmen, sondern auch im Kosmos mit Raumstationen, Trägerschiffen und Weltraumjägern. Das funktioniert in etwa so wie die Inselfschlachten im Hauptprogramm, bringt also spielerisch wenig Neues. Die beiden anderen Feldzüge gehen in der Zeit einen Schritt zurück. Im alten Rom führen Sie Krieg gegen die Teutonen, im Pazifik als amerikanischer Admiral Trägerschlachten gegen die Japaner. Für Empire Earth-Süchtige lohnend.

RÜDIGER STEIDLE

### TESTURTEIL EE: ZEITALTER D. EROBERUNGEN

ENTWICKLER Mad Doc Software	ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 28,-	TERMIN 4.10.2002
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

#### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

300 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End Standard High-End Laptop

#### PRO & CONTRA

- Neue Einheiten und Gebäude gut ausbalanciert
- Abwechslungsreiche Missionen
- Für Einsteiger zu schwer
- Weltraumepoche wenig aufregend

GRAFIK	77%
SOUND	81%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELEDISIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

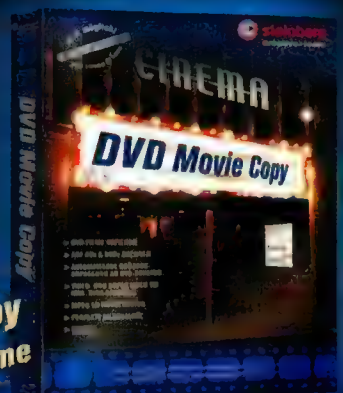
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie WARCRRAFT 3 oder CIVILIZATION 3 mochten.

## Filmstart? Wann Sie wollen...

Mit DVD Movie Copy können Sie jetzt exzellente Sicherungskopien Ihrer gesamten DVD Favoriten erstellen. Und das in brillanter Bild- und Ton-Qualität. Verwandeln Sie Ihr Zuhause in ein Kino, das Ihnen alles bietet.

Wann immer Sie wollen.

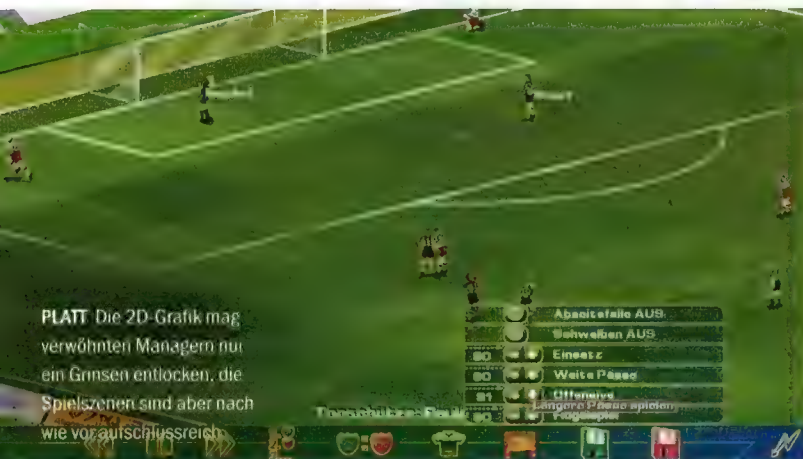
DVD Movie Copy  
your cinema@home



steinberg  
creative • tools  
www.steinberg.de



# Fussballmanager Fun



**PLATT** Die 2D-Grafik mag verwöhnten Managern nur ein Grinsen entlocken, die Spielszenen sind aber nach wie vor aufschlussreich.

**Weniger ist oft mehr** - aber kommen Vereinsleiter auch ohne Würstchenbude aus?

**M**it dem Fussballmanager Fun gehen die Kicker-Macher von Heart-Line neue Wege. Statt das altbekannte Spielprinzip mit immer neuen Optionen wie Fernsehinterviews oder Ansprachen in der Halbzeitpause zu strapazieren, konzentriert sich die Managersimulation auf scheinbar Wesentliches: Training, Auf-

stellung, Taktik und Spielerkäufe. Fast alle Geschäftsreiche können Sie der Automatik überlassen und sich ganz Ihrer Mannschaft widmen. Dabei wirken sich Ihre Aktionen nun wesentlich unmittelbarer aus als noch beim **Kicker Fussballmanager 2**, dessen 2D-Engine für die echtzeitberechneten Begegnungen sorgt. Trainingsresultate etwa sind sofort sichtbar. In Verbindung mit der durchdachten Benutzerführung und den fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden feiern auch Einsteiger schnell Erfolge. Erfahrene Vereinschefs werden natürlich manches Feature des „großen Bruders“ **Kicker 2** missen, mit allen wichtigen europäischen Vereinen und Ligen (leider ohne Originallizenz) sind aber trotzdem mehrere Wochen Spaß garantiert. Tipp: Lieber auf **Anstoß 4** oder den **Fußballmanager 2003** warten.

RÜDIGER STEIDLE

## TESTURTEIL FUSSBALLMANAGER FUN

**ENTWICKLER** Heart-Line  
**PREIS** Ca. € 30,-  
**USK** Ohne  
**ANBIETER** Jowood  
**TERMIN** Erhältlich  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Einstellbar: 5 Stufen

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: -  
Netzwerk: -  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Techn. ungenügend ☒ Unzureichend ☒ Akzeptabel ☒ Optimal  
**Prozessor in Megahertz:**  
233 1000 2000  
**Arbeitsspeicher:**  
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB  
**Grafik-Chip-Klassen:**  
Low-End Standard High-End Luxus

### PRO & CONTRA

- ☒ Schnell durchschaubar
- ☒ Aktionen wirken sofort
- ☒ Echtzeitberechnete Spiele
- ☒ Wenige Optionen
- ☒ Kleinere Bugs

**GRAFIK** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 45%  
**SOUND** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 44%  
**STEUERUNG** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 82%  
**ATMOSPHERE** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 29%  
**SPIELDESIGN** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 79%  
**MEHRSPIELER** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICKER FUSSBALLMANAGER** oder **BUNDESLIGA MANAGER X** mochten.

78



# Die Sims: Tierisch gut drauf



**MENSCHENÄHNLICH** Die Tiere haben eigene Bedürfnisse, können aber nicht direkt gesteuert werden.



**AUSWAHL** Je zwölf Hunde- und Katzenrassen stehen im Tiergeschäft zur Wahl.

**Keine Freunde? Einsam? Traurig?**  
Dann muss dringend ein Haustier her!

**D**as fünfte Add-on für **Die Sims** ist etwas fürs Herz. Da krächzen Papageien die ganze Nacht vor sich hin, Hunde durchwühlen den Garten, Katzen trollen in der Küche herum. Als wenn das nicht schlimm genug wäre, verwüsten Mäuse die Gemüsebeete und die Nachbarin will gemeinsam Gassi gehen. Schmutz und

Kosten verursachen die Viecher natürlich ebenfalls, so dass nur echte Tierfreunde „tierisch gut drauf“ sein dürften. Oder aber einsame Herzen, denn in der neu eingerichteten Innenstadt mit ihren Parks, Tiergeschäften, Cafés und Wochenmärkten kann man sehr leicht neue Kontakte knüpfen; mitgebrachte Hunde sind dabei ein dankbares Ge-

sprächsthema. Sogar Geld verdienen lässt sich mit den Vierbeinern: Je mehr Tricks und Benehmen Hund oder Katze beigebracht wurde, desto größer sind deren Chancen, auf Wettbewerben hoch dotierte Preise abzustauben. Das Add-on in Zahlen: zwei teils interaktive Charaktere (für Hund und Katze existiert nur der „Gehe zu“-Befehl), 30 tierische Objekte wie eine Hundehütte, 90 weitere Gegenstände für Garten und Café, 30 Grundstücke und 5 Karrieren wie Tierarzt oder Zirkus.

Harald Wagner

## TESTURTEIL DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

**ENTWICKLER** Maxis  
**PREIS** Ca. € 25,-  
**USK** Ohne  
**ANBIETER** Electronic Arts  
**TERMIN** 4. Oktober 2002  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar: Mittel

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: -  
Netzwerk: -  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Techn. ungenügend ☒ Unzureichend ☒ Akzeptabel ☒ Optimal  
**Prozessor in Megahertz:**  
300 1000 2000  
**Arbeitsspeicher:**  
128 MB 256 MB 512 MB  
**Grafik-Chip-Klassen:**  
Standard High-End Luxus

### PRO & CONTRA

- ☒ Viele neue Objekte
- ☒ Neue öffentliche Gebäude
- ☒ Wenig neue Handlungsmöglichkeiten
- ☒ Nur Hund und Katze als Familienmitglied

**GRAFIK** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 61%  
**SOUND** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 68%  
**STEUERUNG** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 62%  
**ATMOSPHERE** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 81%  
**SPIELDESIGN** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 70%  
**MEHRSPIELER** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS: URLAUB TOTAL** oder **DIE SIMS: HOT DATE** mochten.

71







# Aquanox 2

## REVELATION

30 packende Missi

El Topo's Asylum

photorealistische

High End 3D G

2113 - Ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis  
2160 - Im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren  
2504 - In der Tiefsee spüren Piraten die 'Bücher der Offenbarung' auf

**2666 - DIE JAGD BEGINNT.**

**DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!**

Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du vertrauen? Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen. Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt.

[WWW.AQUANOX-REVELATION.COM](http://WWW.AQUANOX-REVELATION.COM)



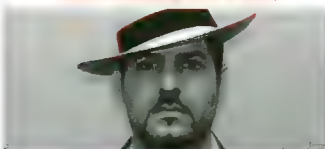
© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8785 Rottenmann, Austria. All rights reserved.



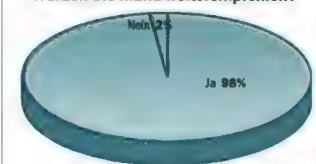
THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE]

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

## FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

**Markus Wilding**, PR Manager bei Take 2**PC GAMES:** Gab es denn Probleme mit der echten Mafia?**Wilding:** „Ich glaube nicht, dass sich die echte Mafia mit Computerspielen beschäftigt. Jedenfalls haben wir bis jetzt keine Pferdeköpfe in unseren Betten gefunden ...“**PC GAMES:** Gibt es Fortsetzung oder Add-on?**Wilding:** „Momentan arbeiten die Entwickler an den Konsolenumsetzungen, danach ist eine Fortsetzung oder ein Add-on möglich. Konkrete Pläne dafür gibt es allerdings noch nicht.“**PC GAMES:** War für das Spiel nicht ein Multiplayermodus angekündigt?**Wilding:** „Bei einem Spiel wie Mafia ist es wesentlich aufwendiger, einen Multiplayermodus zu integrieren als bei einem herkömmlichen 3D-Shooter. Leider hat es der Multiplayermodus nicht mehr in das fertige Spiel geschafft, ansonsten hätte sich Mafia nochmals um einige Monate verzögert. Es ist aber durchaus noch möglich, dass er in der ein oder anderen Form erscheinen wird.“**PC GAMES:** Wie konnte es zu solch eklatanten KI-Mängeln kommen?**Wilding:** „Als eklatant würde ich die Mängel nicht bezeichnen, aber es stimmt schon, dass sich insbesondere Tommys Mitstreiter manchmal ein bisschen klüger anstellen könnten. Die Programmierung von Team-KI gehört zu den größten Herausforderungen der Spiele-Entwicklung und in einem umfangreichen und komplexen Spiel wie Mafia kann es schon einmal zu „Aussetzern“ kommen.“

## Würden Sie Mafia weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



## Mafia

**M**it dem Gangster- und Moral-Epos um Familie, Ehre und Verbrechen ist Take 2 eines der bemerkenswertesten Spiele in diesem Jahr gelungen. In Mafia ist es nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Grafik und der überzeugenden Simulation einer lebendigen Welt gelungen, die Grenze zwischen Spiel und Film noch mehr verschwimmen zu lassen. Vermisst haben die PC-Games-Leser nur einen Mehrspielermodus und eine glaubhaftere Intelligenz der Computer-Charaktere. Deren Verhalten führte manchmal zu skurrilen Szenen, wie sie unser Zeichner etwas überspitzt auf den Punkt zu bringen versucht hat.

## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,55
Animationen	1,60
Kommentare/Sprachausgabe	1,79
Soundeffekte	1,90
Musik	1,99
Steuerung	2,12
Langzeitmotivation	2,13
Innovationen	2,18
Einsteigerfreundlichkeit	2,33
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,48

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Geniale Grafik
2. Lebendige Stadt
3. Deutsche Sprachausgabe
4. Film-Atmosphäre
5. Gute Steuerung

1. Mängel in der KI
2. Hohe Hardwareanforderungen
3. Fehlender Mehrspielermodus
4. Zu geringe Sichtweite
5. Wenig Handlungsfreiheit

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

PAUL SCHARNAGL (19), DARMSTADT

„Alles ist so, wie ich mir es erhofft habe, bis auf die Tatsache, dass der MP-Modus fehlt. Ich finde das Game einfach nur geil. Super Grafik, geile Story, perfekte Physik, und abwechslungsreiche Missionen. Ganz klar der Hit des Jahres. Nur schade, dass die Gegner manchmal nur da stehen und warten, bis man sie entweder erschießt oder wegläuft.“

LENNART CORNELSEN (21), WARENDORF

„Da ist er nun, der härteste Konkurrent von GTA 3 und er spielt sich doch komplett anders. Alleine das Gefühl beim Autofahren unterscheidet sich grundlegend. Nebenbei bekommt der Protagonist aber wenigstens mal den Mund auf. Insgesamt eine anspruchsvolle 'Simulation', die spätestens auf den zweiten Blick Spaß macht!“

CHRISTOPH RIEK (23), HEILBRONN

„Man kann es kaum erwarten, die Story weiterzuspielen. Selbst wenn manche Missionen schwer sind, bleibt man motiviert. Die Gegner-KI hätte besser sein können. Es kommt ab und zu vor, dass einem die NPCs einfach in die Schussbahn laufen. Leider ist auch die Sichtweite nicht optimal, wie zum Beispiel bei GTA 3. Aber sonst gibt es nichts zu bemängeln.“

CHRISTIAN BEER (16), PLANEGG

„Mafia fesselt leider nicht von der ersten Minute an. Wer will schon fünf Leute durch die Stadt kutschieren, wenn er sich ein Action-Adventure gekauft hat!? Was war ich enttäuscht... Zu unrecht, denn nach zwei Stunden ging es richtig los, spektakuläre Verfolgungsjagden, wilde Schießereien und schöne Frauen, wie ein Film, spannend und fesselnd! Gangsterherz, was willst du mehr?“

## ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump &amp; Runs

## CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

- |    |     |                             |                                 |
|----|-----|-----------------------------|---------------------------------|
| 1  | 31% | GTA 3                       | Action-Adventure   Take 2       |
| 2  | 23% | Mafia                       | Action-Adventure   Take 2       |
| 3  | 14% | Half-Life: Counter-Strike   | Ego-Shooter   Vivendi Universal |
| 4  | 8%  | Jedi Knight 2: Jedi Outcast | Ego-Shooter   Activision        |
| 5  | 7%  | Operation Flashpoint        | Taktik-Shooter   Codemasters    |
| 6  | 6%  | Deus Ex                     | Action-Adventure   Eidos        |
| 7  | 5%  | MoH: Allied Assault         | Ego-Shooter   Electronic Arts   |
| 8  | 3%  | C&C Renegade                | Ego-Shooter   Electronic Arts   |
| 9  | 2%  | Soldier of Fortune 2 (dt.)  | Ego-Shooter   Activision        |
| 10 | 2%  | Unreal                      | Ego-Shooter   Infogrames        |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de





# Battlefield



Mit Bazookas, Fliegern, Booten und Panzern kämpfen fünf Nationen einen **Krieg der Kumpels** um Flaggen, Frags und die Krone der Team-Taktik.

**N**icht Waffen gewinnen die Schlachten in **Battlefield 1942**, sondern Teamgeist. Der Taktik-Shooter setzt voll auf Multiplayer-Teamwork. Zwei Mannschaften, Achsenmächte und Alliierte stehen sich auf 16 geschichtsträchtigen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs gegenüber, vom ägyptischen El Alamein über Guadalcanal im Pazifik bis nach Berlin. Dort toben sich bis zu 64 Freizeitsoldaten entweder in Deathmatches oder Capture-the-Flag-Partien aus oder stürzen sich in einen virtuellen Eroberungsfeldzug. Der „Conquest“ getaufte Spielmodus ist das Filetstück der

Online-Ballerei. Wer sich in **Unreal Tournament 2003** an den Domination-Levels versucht hat, kennt das Prinzip. Jede Partei muss ihre eigenen Stützpunkte beschützen und gleichzeitig versuchen, die gegnerischen zu erobern. Der Kampf tobt so lange, bis entweder eine Partei die gesamte Arena kontrolliert oder all ihre „Tickets“ verliert. Solange dieses Konto gefüllt ist, werden Spieler nach einer kurzen Auszeit wiedergeboren, wenn sie auf dem Feld der Frags eine Kugel oder eine Granate erwischt. Jeder Verlust kostet Punkte. Erobert die gegnerische Fraktion zu viele Fes-

tungen, nähert sich das Gut haben rapide dem Nullpunkt.

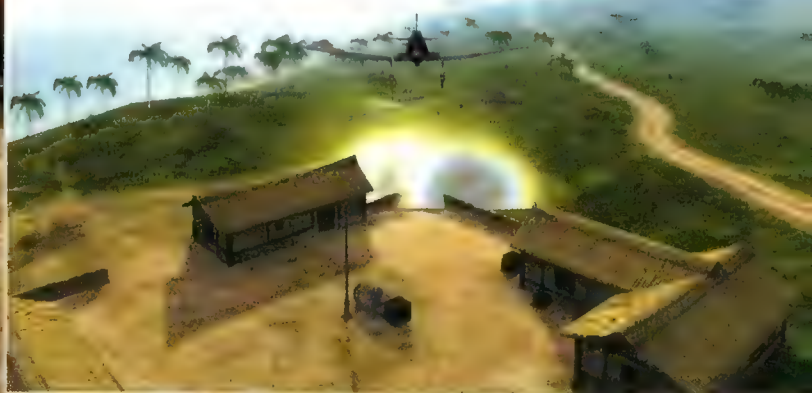
Zu Beginn jeder Schlacht suchen Sie sich eine von fünf Spielerklassen aus: Sanitäter, Sturmtruppler, Pionier, Aufklärer oder Panzerfaustschütze. Jeder schleppt seine eigene Ausrüstung und seine eigenen Pflichten mit sich herum. Der Sani beispielsweise ist als Einziger in der Lage, Verwundete zu heilen, gewinnt aber in Feuergefechten mit seiner schwachbrüstigen Maschinenpistole keinen Blumentopf. Der Kundschafter hat mit seinem Scharfschützengewehr schon bessere Karten, soll aber vor allem mit seinem Fernglas der Artillerie





**KATZENFUTTER** So nahe kommen Sie Panzern nur selten. Gegen den deutschen Tiger hat unser Sherman wenig Chancen, den Kollegen im Hintergrund hat's schon erwischt

**ROMANTISCH** Würden die Motoren nicht so dröhnen und die Explosionen nicht so krachen, könnte man auf den malerischen Pazifikinseln glatt in Urlaubsstimmung kommen.



### Wenn die bunten Fahnen wehen

Am Anfang war das Deathmatch. Und es ward gut. Aber irgendwann war's dann auch mal genug mit dem ewigen Jeder-gegen-jeden. Abwechslung brachte vor über sechs Jahren die Quake-Mod Team Fortress, der Urahn von Battlefield 1942. Wir zeichnen die Evolution nach.



**Team Fortress**  
Entstehungsjahr: 1996

**Verdienst:** Machte das in den Staaten beliebte Geländespiel Capture the Flag zum Quasi-Standard für Multiplayer-Modi in Ego-Shootern. Einsatzziel: Gegnerische Flagge klauen und zur eigenen Basis bringen, eigene Fahne verteidigen. Setzte als eines der ersten Actiongames auf verschiedene Spielerklassen mit eigenen Fähigkeiten.



**Starsiege Tribes**  
Entstehungsjahr: 1999

**Verdienst:** Mit dem Hoverpanzer durch riesige Außenlevels pflügen und dabei mit drei Dutzend Online-Kriegern um Flaggen, Ruhm und Ehre kämpfen, das gab's bis dahin noch nicht. Die Wahl der Waffen war eine Wissenschaft für sich: Leichte Rüstung, beweglich, aber kleine Wumme, oder doch die Dicke Bertha mit der Panzerweste.



**Battlefield 1942**  
Entstehungsjahr: 2002

**Verdienst:** Das „virtuelle Schlachtfeld“, das schon seit Jahren in den Werbeprospekten aller möglichen Spieleentwickler herumspukt, wird in Battlefield 1942 zum ersten Mal Wirklichkeit. Der bisherige Klassenprimus Operation Flashpoint kann in dem Umfang nicht mithalten, zumal ihm die Multiplayer-Performance fehlt.

Ziele zuweisen. Sie sind nicht nur in gewohnter Ego-Shooter-Manier zu Fuß unterwegs. Was Battlefield 1942 von UT 2003 und Kollegen abhebt, sind die Fahrzeuge. Ganze 34 Vehikel, vom T-34-Panzer bis hin zum ausgewachsenen Flugzeugträger, warten auf Kommandanten. Egal ob Sie als Pionier oder Mediziner unterwegs sind, Sie können sich jederzeit hinter Steuer klemmen oder eines der zahlreichen Geschütze besetzen. An Bord eines Schlachtschiffs warten beispielsweise neben den Hauptgeschützen eine Reihe Flugabwehrkanonen auf Bedienmannschaften, jeder B-17-Pilot freut sich über einen

zielsicheren Heckschützen. Dabei müssen Sie kein Simulationsveteran sein, um mit einem amerikanischen Sherman-Tank durchs Feld zu pflügen. Die Entwickler haben Action vor Realismus gestellt. Einen Jeep zu lenken ist beinahe so einfach, wie auf Schusters Rappen durch die Schützengräben zu traben. Lediglich die Luftwaffe fordert erfahrene Käp'tns – über den Wolken leistet ein tauglicher Flightstick einfach bessere Dienste als die übliche WASD-Tastatursteuerung. Auch die Waffen unterliegen eher den Regeln der Hollywoodphysik als der realen Welt. Eine Walther-Pistole trifft auch auf 200



## Der längste Tag

Begleiten Sie unseren Testspieler „[PCG]-Sieg0r“ bei seinem ersten Einsatz als Online-Soldat auf einem offenen Internet-Server, wo er in der Schlacht auf Wake Island für die Kaiserlich Japanische Armee ins Feld zieht.



### Auf ins Gefecht!

Wo ist der Feind? Auf der Insel da drüben? Was mache ich dann hier auf dem Flugzeugträger? Und wo sind überhaupt die Flieger? Na gut, dann hüpf ich eben zu L337 | H4X0R ins Landungsboot, der weiß bestimmt, wo's langgeht.



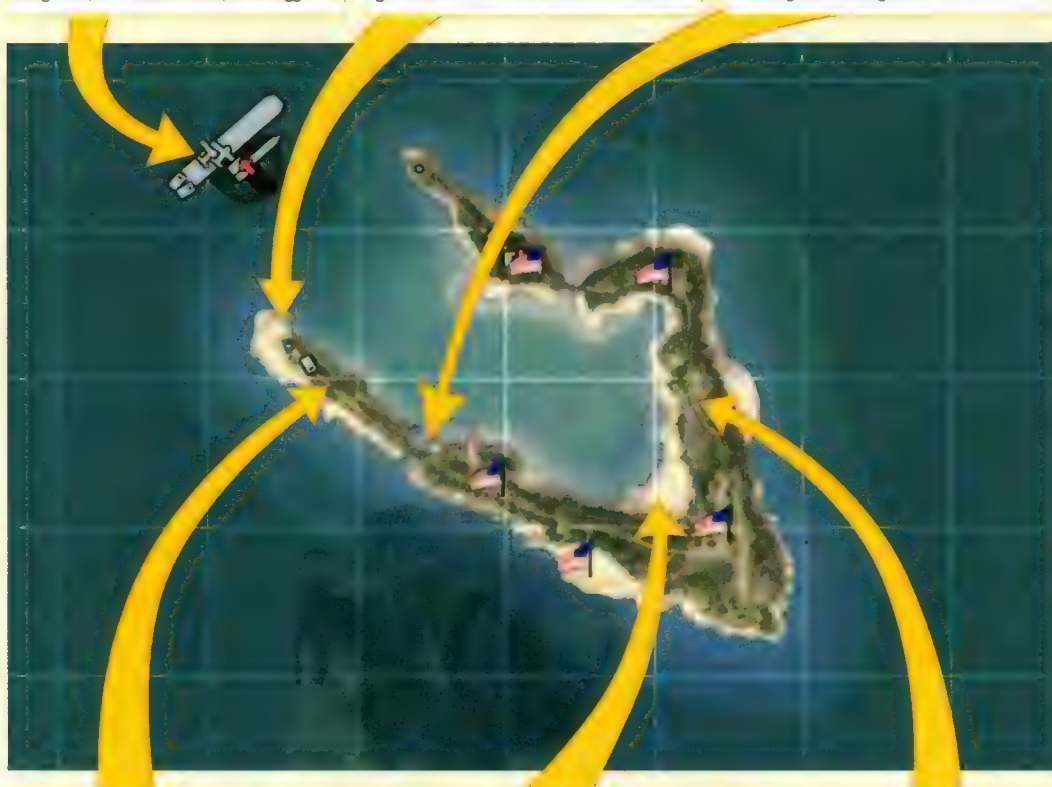
### Hurra, wir sind gelandet!

Na ja, beinahe jedenfalls. Ich komme nicht aus dem Boot raus. H4X0R kriegt die Bugklappe nicht auf. Bin wohl doch nicht der einzige Rekrut hier. Ich würde ihm ja sagen, wie's geht, aber wo ist die Taste zum Chatten ... ?



### Es pfeift, es kracht und es wird Nacht.

Irgendein blöder Flieger hat mir ein paar Pfund TNT auf den Zeh geworfen. Na warte, ich will Rache! Sobald die Auszeit vorbei ist, klemme ich mich hinter das Flugabwehrgeschütz auf dem Träger und dann geht's rund.



### Diesmal hörst du mir ...

Nimm das! Harr, da geht er runter. „[PCG]-Sieg0r hat einen Teamkameraden auf dem Gewissen“? Oh-oh. Woher soll ich das denn auch ahnen, da oben sehen die Dinger alle gleich aus. Aber Spaß hat's schon gemacht.



### Ich bin auf Wake Island!

Und nicht nur das, ich habe sogar einen Panzer! Hat mich zwar ein weiteres „Sorry, ich dachte, du wärst beim anderen Team!“ gekostet, aber was soll's? Jetzt steigen mir die anderen wieder aufs Dach ...



### Tschuldigung! Sorry! Tut mir leid!

Panzerfahren ist gar nicht so einfach. Mit dem Bremsweg wäre das Ding beim ADAC glatt durchgefallen. Tja, da sind die Kollegen von der Infanterie wirklich platt. Ich glaube, ich übe erst noch mal weiter im Offline-Modus.

## Achsenmächte

Die Fahrzeuge und Flieger der Achsenmächte. Nicht abgebildet: Flugzeugträger, Schlachtschiff, Zerstörer, U-Boot und Landungsboot.



Meter Entfernung noch ins Schwarze – vorausgesetzt, Sie zielen gut. Mit verkramptem Abzugsfinger ballern Sie bestenfalls die Umrisse Ihres Ziels in die Luft, egal ob Sie nun einen MG-Stand bedienen oder mit dem Sturmgewehr auf die Pirsch gehen. Noch ein paar Gläser mehr Zielwasser müssen Sie trinken, wenn Sie als Panzerschütze oder im Geschützturm eines Zerstörers mit den großkalibrigen ballistischen Waffen schießen. Die Projektile rasen in hohem Bogen auf ihre Opfer zu, ähnlich wie bei der Flak-Cannon in UT 2003.

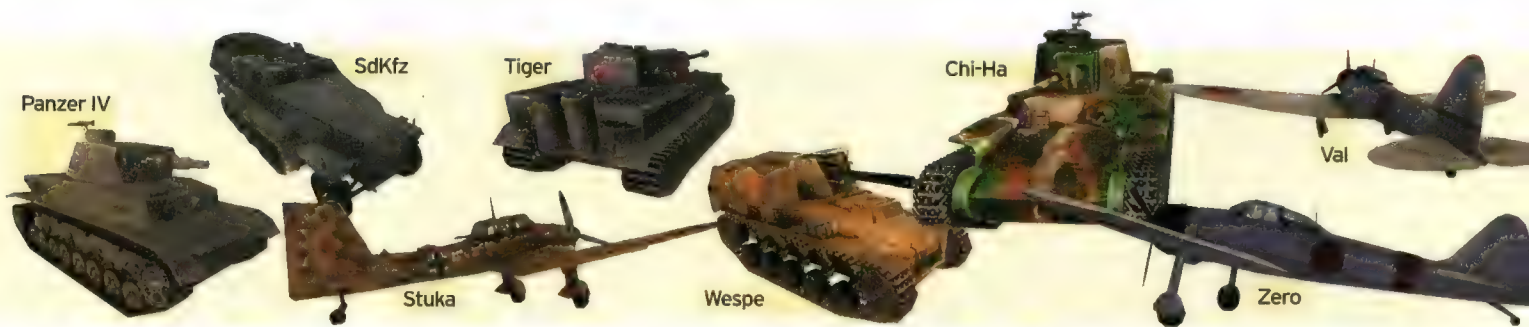
Am besten üben Sie das vor Ihrem ersten Online-Einsatz in der Solo-Kampagne. Die schickt Sie der Reihe nach aufseiten der Sowjets, Deutschen, Amerikaner, Japaner und Briten durch alle 16 Schlachten. Zwar motiviert **Battlefield 1942** nicht mit Zwischensequenzen oder einem Ligamodus wie **UT 2003**. Auch sind die Bots, die in dem Offline-Feldzug die echten Internetkrieger ersetzen, nicht gerade die Hellsten. Aber Sie lernen die Karten kennen, und das ist die halbe Miete für einen erfolgreichen Hobby-Soldaten. Denn die Maps unterscheiden sich sowohl optisch als auch spielerisch stark voneinander. Battleaxe beispielsweise ist ein sehr kompaktes Wüstenschlachtfeld, im Prinzip eine

## Alliierte

Die Fahrzeuge und Flieger der Alliierten. Nicht abgebildet: Flugzeugträger, Schlachtschiff, Zerstörer, U-Boot und Landungsboot.





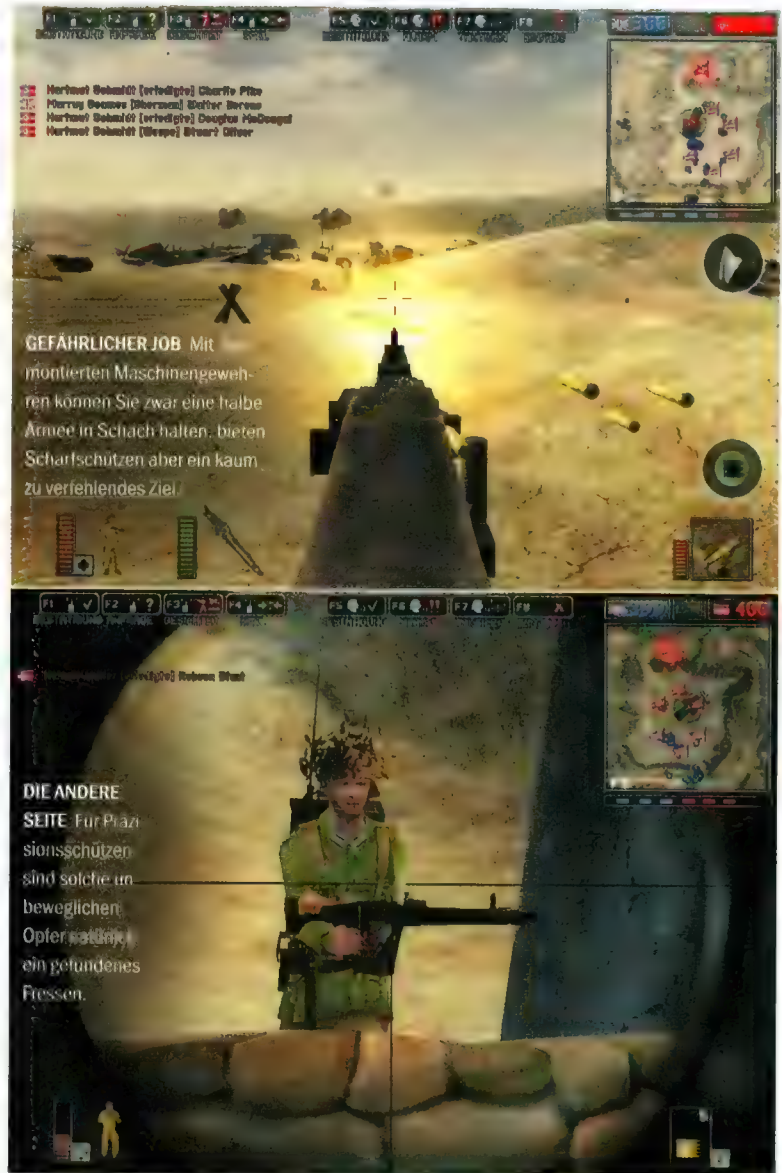


Arena, umsäumt von Sanddünen und gespickt mit Stacheldrahtsperrern und Bunkern. Auf der weiten, offenen Steppe nahe Tobruk können sich Panzer dagegen so richtig austoben; wer hier zu Fuß gehen muss, sollte die virtuelle Blasensalbe nicht vergessen. Manchmal ist das Kräfteverhältnis ausgeglichen. Etwa in der Operation Market Garden (Die Brücke von Arnheim), wo sich der Ausgang der Schlacht in der Mitte des Spielfelds entscheidet. Ein andermal hält eine Seite sämtliche Stellungen, während die Gegenfraktion alles daran setzt, den Verteidigern ihre Festungen binnen eines knappen Zeitlimits abzubauen. Iwo Jima ist so ein Fall: Die japanische Armee hat sich auf der Insel eingegraben, die angreifenden US Marines bringen dafür die dickeren Wummen in Form eines Schlachtkreuzers mit.

Ortskundige haben noch weitere Vorteile. Es kann Digi-Leben retten, den Weg zum nächsten Arztschrank oder zur nächsten Munitionskiste zu kennen. Ebenfalls nicht unwichtig ist es zu wissen, wo wann welcher Nachschub ankommt. Abgeschossene Flieger, versenkte Boote und geknackte Panzer werden in regelmäßigen Abständen an den Stützpunkten ersetzt. Wer dann nicht in der Nähe ist, geht bis

zur nächsten Verstärkung leer aus. Das macht offensive Taktiken gleich doppelt so wichtig, denn eroberte Flaggen bringen nicht nur Punkte, sondern sind oft auch der einzige Zugang zu besserer Ausrüstung. Ist die Stellung in sowjetischer Hand, spawnnt ein T-34 auf dem Schlachtfeld, kontrollieren die Deutschen das Areal, steht an der Stelle demnächst ein Tiger-Panzer. Sie können übrigens durchaus als Briten einen deutschen Kübelwagen fahren oder als Amerikaner einen japanischen Torpedobomber fliegen. Nicht dass es einen großen Unterschied machen würde – abgesehen von dem riesigen B-17-Bomber hat jedes Vehikel eine (fast) gleichwertige Entsprechung auf der Gegenseite.

So leicht der Einstieg versierten Actionfans auch fällt, so schwer ist es doch, die Gefechte zu koordinieren. Zwar können alle Mitspieler über ein umfangreiches Funkmenü Meldungen absetzen, etwa vor Scharfschützen warnen oder zum Sturm auf die feindliche Basis blasen. In der Praxis bricht aber auf offenen Servern im Internet regelmäßig Chaos aus. Da prescht die halbe Mannschaft an die Front, ohne die eigenen Flaggen zu verteidigen, ein paar balgen sich um einen Platz im Panzer, andere beharken mit der Artillerie die







## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- 34 Vehikel, davon 8 Schiffe, 10 Flugzeuge, 14 Landfahrzeuge
- 17 Handfeuerwaffen plus stationäre Geschütze
- 16 Maps, allesamt Freiluft-Areale
- Vier Spielvarianten: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Conquest
- Einzelspielermodus mit Bots als Teamkameraden und Gegner

### Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Tribes 2, Counter-Strike, Team Factor, UT 2003
Entwickler:	Digital Illusions
Vom gleichen Entwickler:	Codename Eagle, Rally Masters, Pinball Illusions
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	<a href="http://www.battlefield1942.com">http://www.battlefield1942.com</a>
Website des Publishers:	<a href="http://www.electronicarts.de">http://www.electronicarts.de</a>
Website des Entwicklers:	<a href="http://www.dice.se/">http://www.dice.se/</a>
Beste Fansite:	<a href="http://www.bfcentral.com/">http://www.bfcentral.com/</a>
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (€1,21/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	-)

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Detailreichtum Spielwelt	65	71	77
Detailreichtum Objekte	69	69	89
Vielfalt der Spielwelt	65	88	88
Animation der Objekte	70	78	87
Effekte	62	50	81

#### SOUND

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Musik	74	78	78
Soundeffekte	79	70	83
Stimmen / Kommentar	65	20	79

#### STEUERUNG

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Bedienungskomfort / Navigation	59	88	87
Präzision der Steuerung	79	95	79
Übersichtlichkeit / Perspektive	78	95	90

#### ATMOSPHÄRE

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Spannung / Überraschungen	81	82	81
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	86	88	77
Story / Dialoge / Kommentare	80	67	84
Inszenierung	80	67	84

#### SPIELDESIGN

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Komplexität / Spieltiefe	90	84	95
Einsteigerfreundlichkeit	56	30	60
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	80	80
Verhalten der Computerfiguren	75	79	79
Innovation	80	84	67

#### MEHRSPIELERMODUS

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942
Abwechslung der Spielmodi	81	79	77
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	85	87
Einstellungsmöglichkeiten	80	88	81

#### TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 06/01	PCG 06/01	PCG 11/02
80	84	87

### Pro & Contra

- Hochdetaillierte Modelle
- Butterweiche Animationen
- Sehr große Karten, hohe Sichtweite
- Teils sehr künstlich wirkende Texturen

- Gute bis sehr gute Soundeffekte
- Sprachausgabe eher durchwachsen

- Völlig frei konfigurierbar
- Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- Flugzeugsteuerung mit Joystick besser

- Atmosphäre der Levels
- Zeitgemäße Waffen und Vehikel
- Keine Zwischensequenzen
- Physik-Engine teils unglaubwürdig

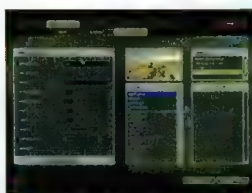
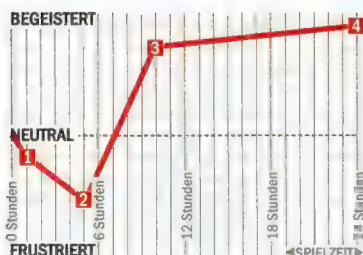
- Hohe Spielteufe durch taktische Vielfalt
- Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
- Kein Tutorial

- Die meisten Maps sind gut ausbalanciert
- Waffen gut ausgeglichen
- Kommunikation unzureichend

#### WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

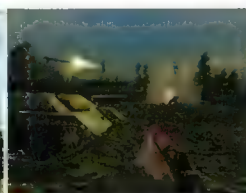
### Motivationskurve



**1** Tutorial? Fehlanzeige! Battlefield 1942 wirft Sie einfach ins kalte Wasser. Nicht alles wird sofort klar.



**2** Wo geht's lang? Das erste Online-Gefecht ist pures Chaos. Ohne Headset fallen Absprachen schwer.



**3** Als Mitglied eines eingeschworenen Teams ist Battlefield 1942 ein völlig neues Spiel. Die Spannung steigt.



**4** Mit zunehmender Spieldauer wachsen die eigenen Fähigkeiten und damit auch der Spielspaß.

### Leistungs-Check

Um Battlefield 1942 mit maximalen Details in hoher Auflösung genießen zu können, sollten mindestens anderthalb Gigahertz und eine GeForce4 Ti Ihren Rechner antreiben. Achten Sie darauf, die Sichtweite nicht zu weit zu reduzieren, sonst fallen Sie Hecken-schützen zum Opfer, ohne sie zu sehen. Die Refractor-2-Engine setzt eine T&L-Karte voraus, mit TNT 2, Kyro 2 und Voodoo 5 stürzt das Spiel sang- und klanglos ab.



#### MINIMALE DETAILS

#### MAXIMALE DETAILS

	PII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra												
GeForce256												
GeForce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
GeForce2 GTS												
GeForce2 Pro												
GeForce2 Ultra												
GeForce3												
TNT2 Ultra												
GeForce256												
GeForce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
GeForce2 GTS												
GeForce2 Pro												
GeForce2 Ultra												
GeForce3												





**SPANNUNG STEIGT** Halbkettenfahrzeuge und Landungsboote bringen große Eingreiftruppen schnell an die Front. Manche Schlachtfelder sind einfach zu weit zum Laufen.



**NACHSCHUB** In solchen Kisten gibt's frische Munition, ein Verbandsschrank ist meistens auch nicht weit.



**GESTÄNDNIS** Bei den Herren auf diesem Gruppenfoto handelt es sich ausschließlich um Bots. In richtigen Online-Matches bekommen Sie Ihren Gegner selten so unmittelbar zu Gesicht.

eigenen Leute. Hier hätte Digital Illusions gut daran getan, beispielsweise einen Anführer zu ernennen, der etwa auf einer Übersichtskarte Ziele vorgeben kann, ähnlich wie in Tribes 2. Wenn ein Team aber eingespielt ist und sich optimalerweise über Headsets absprechen kann, werden Online-Partien zu absoluten Krimis.

Technisch gibt's an Battlefield 1942 wenig zu meckern.

Gut, im direkten Vergleich mit UT 2003 zieht die Grafik den Kürzeren, einem Counter-Strike sind die toll animierten Soldaten, die detaillierten Fahrzeuge und nicht zuletzt die weiten Schlachtfelder aber meilenweit voraus. Allerdings sollten Sie schon High-End-Hardware unter der Rechnerhaube haben, wenn Sie die ganze Pracht in Auflösungen oberhalb der 1.024er-Grenze genie-

ßen wollen (siehe auch Seite 188). Besonders die KI-Soldaten verbrauchen eine Menge Rechenpower. Wie viel CPU-Zeit die Pappkameraden spendiert bekommen, lässt sich netterweise regeln. Einzig der Netcode könnte noch etwas Tuning vertragen; erst mit einem ISDN- oder DSL-Anschluss werden Sie an Battlefield 1942 so richtig Freude haben.

RÜDIGER STEIDLE

## MEINUNG



Verzeihen Sie die Ausdrucksweise, aber Battlefield r0x0rZ! (Übersetzung: Ist toll!)

Seit dem Urahn Team Fortress hat mir die Multiplayer-Flaggenhatz nicht mehr so viel Spaß gemacht wie in Battlefield 1942 – dagegen kann selbst UT 2003 nicht anstinken. Es geht nichts darüber, mit einer eingespielten Mannschaft in eine B-17 zu klettern und das Schlachtfeld bei El Alamein von oben aufzurollen. Und dann im Tiefflug zur Fallschirmjäger-Attacke ... Dabei ist es ganz egal, ob ich nun mit einem Tiger-Panzer über die Schützengräben rumple, als Heckschütze in einer japanischen Val sitze oder als Sani Verwundete heile, bei der riesigen Auswahl an Waffen, Fahrzeugen und Maps ist für jeden etwas dabei. Schade nur, dass Electronic Arts im Betatest nicht alle Kinderkrankheiten kuriert hat. So haben einige Levels noch deftige Balancing-Probleme (Berlin ist für die Sowjets gegen ein eingespieltes Axis-Team fast nicht zu gewinnen), die Spielphysik wirkt manchmal wie von einem anderen Planeten und mit vielen Mitspielern kann es selbst im Netzwerk zu spürbaren Lags kommen. Aber ich bin mir sicher, das kriegen die Entwickler mit den ersten Patches hin – und dann ist Battlefield 1942 ein nahezu perfekter Team-Shooter.

## MEINUNG



Counter-Strike? Was ist das?

„Jungs, ich bräuchte mal eben einen Tiger bei der Mühle. Und zwar ein bisschen dallii!“ Wer sich auf das Teamwork einlassen und seine eigene Statistik auch mal Statistik sein lassen kann, den wird die Atmosphäre von Battlefield 1942 überwältigen. Eben kauere ich noch hinter dem Baum, während rechts und links die Granaten des T-34 einschlagen, dann trifft endlich die Kavallerie in Gestalt von Kollege Steidles Panzer ein und schießt mir einen Fluchtweg frei. Es sind Situationen wie diese, die mich immer wieder auf die Battlefield-Server locken. Und dort kann ich mich über mangelnde Abwechslung nun wirklich nicht beklagen: Die Levels lassen viel Spielraum für immer neue Taktiken – ob ich nun eine Stalinorgel hinter die feindlichen Linien manövriere oder einen genialen Platz zum Snipern suche. Das einzige kleine Problem: Für den maximalen Spaß sollten schon 20 gleichwertige Spieler am Start sein. Und die Bots kann man gestrost in die Tonne treten.

## TESTURTEIL

BATTLEFIELD 1942

ENTWICKLER Digital Illusions

PREIS Ca. € 45,-

USK Ab 16 Jahren

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 64

Internet: 64 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Fast unmöglich ☒ Ausprobieren

Prozessor in Megahertz:

500 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost Low-Mid High

PRO & CONTRA

Geniale Schlachtfeld-Atmosphäre

Echtes Teamwork

Viele taktische Möglichkeiten

Vielzahl an Waffen und Vehikeln

Balancing noch nicht ganz perfekt

GRAFIK 85%

SOUND 83%

STEUERUNG 83%

ATMOSPHÄRE 86%

SPIELEDISIGN 85%

EINZELSPIELER 67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COUNTER-STRIKE oder TRIBES 2 mochten.

87





# Project Nomads

**STAHLKOLOSS** Einige der Nomaden genannten Zivilisten haben einen Ozeandampfer zur fliegenden Festung ausgebaut.

Lust auf etwas fast Neues? **Auf vertraute Spielideen, wie Sie sie noch nie gesehen haben?** Vorhang auf für den Genre-Mix Project Nomads!

**E**in Planet ist explodiert. Warum er das tat – nun, wen interessiert das? Hauptsache, dass auf den in der Atmosphäre schwebenden Gesteinsbrocken noch immer Leben möglich ist. Diverse Bevölkerungsgruppen haben einige der Inseln genannten Felsen mit Kraftwerken und Antrieben ausgerüstet und machen das, was sie schon vor der Katastrophe taten: Sie kämpfen um Macht. Der Spieler macht da keine Ausnahme, allerdings ist er (abgesehen von einem Ratschläge gebenden Geist) ganz auf sich alleine gestellt. Zu Beginn befindet sich die Hauptfigur auf einer leeren In-

sel. Aus der Verfolgerperspektive steuert man sie durch idyllische Wälder und Ruinen, führt atemberaubend weite Sprünge aus und fliegt mit dem Raketenrucksack über die unendlichen Abgründe. Auf der Insel findet man zunächst besagten Geist, der erzählt, dass das hellblaue Ding neben ihm ein Artefakt sei. Mit diesem Bauplan aus der guten, alten Zeit kann man auf den zehn Bauplätzen der Insel einen Navigationsturm bauen, sonst aber nichts. Um ein anderes Gebäude wie beispielsweise ein Kraftwerk, einen Geschützturm oder ein Artefakt-Lager zu errichten, muss man weitere Artefakte suchen. Da diese auf der eigenen Insel

nicht zu entdecken sind, fliegt man die Insel zum nächstgrößeren Felsbrocken, wo einige Baupläne versteckt sind. Schon in der nächsten der insgesamt 34 Missionen trifft man auf seine Gegner: ein hochgerüstetes Volk, das zugleich mit Jagdflugzeugen und Bombern angreift. Wer der Automatikfunktion nicht traut, kann jederzeit in eines seiner Geschütze oder Flugzeuge steigen und die Feinde selber vom Himmel holen – oftmals ist es aber ratsam, während eines Angriffs von Gebäude zu Gebäude zu rennen und diese zu reparieren oder neu zu errichten. Sind erst einmal die feindlichen Flugzeuge besiegt, sollte eine

Gegenoffensive schnellstmöglich die Energieversorgung der gegnerischen Produktion und Verteidigung vernichten. Wird ein Bauwerk zerstört oder abgerissen, dann ist die zum Bau aufgewendete Energie verloren, das zugrunde liegende Artefakt bleibt aber meist erhalten und kann wieder verwendet werden. Dank dieser Tatsache lässt sich die kleine Insel zu einem gefährlichen Flugungetüm ausbauen: In einem Gebäude namens Artefakt-Presse lassen sich mehrere Baupläne zu einem neuen Bauplan kombinieren – hier ist Ausprobieren gefragt, denn eine Rezeptliste wird nicht mitgeliefert.

**Project Nomads** fühlt sich dank der Verfolgerkamera und der Hauptfigur wie ein Action-Adventure an, die Kämpfe würden hingegen auch einem reinen Actionspiel gut stehen, letztendlich ist es aber ein Strategiespiel. Für die





**BOMBIG** Mit wenigen Bombenabwürfen können diese Flugzeuge eine ganze Insel zerstören.



**ADVENTURE** Mit dem Doppeldecker ist man auf der Suche nach dem Endgegner, doch der hat sich ganz anders verortet.



**SELBSTLOS** Dieser Geist führt in Story und Bedienung und ist ein steter Begleiter der Spielfigur.



rund vierzig Gebäudetypen stehen gerade einmal zehn Bauplätze zur Verfügung, von denen bereits die Hälfte mit der Grundausstattung Kraftwerk, Navigationsturm etc. belegt ist. Man hat also die Qual der Wahl, ob man auf Geschütze, Raketen, Flugzeuge oder eine Mischung daraus setzt – jede Alternative spielt sich völlig anders. Technisch setzt **Project Nomads** neue Maßstäbe – jeden-

falls im Genre der Echtzeit-Strategie. Da wogen Bäume im Wind, Vogelschwärme ergreifen die Flucht, wenn sich die (leider nicht allzu gut animierte) Spielfigur nähert, und der Tag-und-Nacht-Rhythmus sorgt für spektakuläre Lichteffekte. Auch die Steuerung ist nahezu vorbildlich: Eine Dreitastenmaus und die Cursortasten reichen für die Bedienung aus. In dem Bemühen, eine möglichst einfache Oberfläche

zu gestalten, wurde sogar auf Menüs und Buttons verzichtet. Ob man nun einen Doppeldecker fliegt, einen Geschützturm bedient oder sich an den Kombinationsmöglichkeiten der Artefakt-Pressen probiert, stets geht die Bedienung völlig intuitiv von der Hand. Lediglich der Verzicht auf die in solchen Spielen üblichen Seitwärtsbewegungen der Figur sorgt gelegentlich für Verwirrung.

HARALD WAGNER

## MEINUNG

HARALD WAGNER



Mit der geringen Anzahl an Bauplätzen ist Radon Labs ein wahrer Geniestreich gelungen.

Im tiefsten Inneren ist **Project Nomads** ein Echtzeit-Strategiespiel. Das Spielprinzip wurde aber dermaßen stark umgebaut, dass es kaum noch als solches zu erkennen ist. Wie in **Battle Zone** lenkt man seine Geschicke aus der Perspektive einer einzelnen Einheit, wie in **Urban Assault** kann man jederzeit in eine seiner Kampfeinheiten einsteigen. Richtig neu ist eigentlich nur die geringe Anzahl an Bauplätzen, aber hiermit ist Radon Labs ein wahrer Geniestreich gelungen. Einerseits muss man genau planen, wie man seine grundsätzlich zu kleine Insel situationsgerecht mit den unterschiedlichsten Systemen ausrüstet, andererseits sind dadurch die spielspaßmordenden Tankruses unmöglich geworden – nur selten wird man mehr als drei Flug-einheiten gleichzeitig in der Luft haben. Erstaunlicherweise verkommt **Project Nomads** dennoch nicht zu einer langweiligen Schachpartie: Die Kämpfe sind stets actionreich, fair und haben unvorhersehbare, aber dennoch nachvollziehbare Ergebnisse.

**WINZIG** Auf der kleinen, grasbewachsenen Insel muss der Spieler schlagkräftige Waffensysteme installieren.

## TESTURTEIL

### PROJECT NOMADS

<b>ENTWICKLER</b>	Radon Labs	<b>ANBIETER</b>	CDV
<b>PREIS</b>	Ca. € 50,-	<b>TERMIN</b>	27. 09. 2002
<b>USK</b>	Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b>	Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b>	Fortgeschrittene, Profis		
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b>	Nicht einstellbar: Mittel		
<b>MEHRSPIELER</b>	Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 1 Sp./Packung		

### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

450 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End High-End Low-End

### PRO & CONTRA

- Innovative Spielidee
- Schöne Grafik
- Ergonomische Steuerung
- Alberne Hintergrundgeschichte
- Linearer Spielverlauf

<b>GRAFIK</b>	83%
<b>SOUND</b>	74%
<b>STEUERUNG</b>	90%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	86%
<b>SPIELDESIGN</b>	80%
<b>MEHRSPIELER</b>	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **URBAN ASSAULT** oder **BATTLE ZONE 2** mochten.





# Hitman 2: Silent Assassin

**Knarren für Penner, Messer für Männer – das Motto aus Bube, Dame, König, Gras könnte auch von Profikiller 47 stammen.**

**W**enn Auftragsmörder von der Midlife-Crisis heimgesucht werden, kann das verheerende Folgen haben. Tobias Rieper alias 47 hat vom Leute-um-die-Ecke-Bringen die Schnauze voll, zieht sich in ein sizilianisches Kloster zurück und tauscht dort Schrotflinte mit Gartenkralle. Das perfekte Exil, wäre da nicht die örtliche Mafia. Die entführt nämlich kurzerhand den Pater der Kirche und fordert von 47 einen ganzen Batzen Geld. Geld, das der Hitman nicht hat. Und so bleibt dem Profikiller a. D. gar nix anderes übrig, als die Pistolen zu ölen, das Messer zu wetzen und bei seiner alten Agentur durchzuklingeln. Leute um die

Ecke bringen ist eben immer noch ein verflüxt lukratives Geschäft ...

47 ist kein gewöhnlicher Killer – er hat Stil. Dazu gehört nicht nur die perfekt gebundene Krawatte, sondern auch eine gehörige Portion Finesse. Blindwütiges Ballern ist nicht sein Ding, er mag es leise und heimtückisch. Via Laptop gibt ihm die Agentur vor jeder der 20 Missionen das Zielobjekt bekannt und unterstützt ihn mit Karten, Fotos und Videos. Wie er letztendlich an die zu eliminierende Person herankommt, bleibt dem Spieler überlassen. Wenn er einen Paten in dessen malerischer Villa umlegen soll, kann er natürlich mit gezückter Pistole durch die

Vordertür hereinschneien und aus allen Rohren feuern. Weit wird er auf diese Weise allerdings nicht kommen – ein paar gegnerische Salven und der Hitman ist Geschichte. Viel erfolgversprechender ist da schon eine Verkleidung. Ob er sich dazu den Postboten, einen Lieferanten oder einen Leibwächter, der gerade mal für kleine Bodyguards muss, schnappt, ist eigentlich egal; **Hitman 2** bietet immer eine ganze Reihe von Lösungsmöglichkeiten an. Zu rabiaten Methoden sollten Sie allerdings nur greifen, wenn es gar nicht anders geht. Der Anzug des toten Leibwächters mag Ihrem eiskalten Helden ja vielleicht die Tür öffnen, seine Leiche

liegt aber unter Umständen im Weg rum und macht seine Kameraden unnötigerweise auf Ihre Anwesenheit aufmerksam. Wer die lautlose Variante wählt und nur das Zielobjekt ausschaltet, wird zudem mit Bonuswaffen belohnt.

Apropos Waffen: Mehr als 20 Schießprügel – vom guten alten Colt bis zum modernen Scharfschützengewehr mit Infrarotobjektiv – stehen zur Auswahl. Komplettiert wird das Arsenal durch Messer, Chloroform und die obligatorische Klaviersaite. Welche Auswirkung Letztere auf den Hals und die Gesundheit eines von hinten überraschten Gegners hat, bedarf wohl keiner Erklärung. Die expliziten Gewaltdarstel-





**GROSSZÜGIG** Den Soldaten auf dem Basar betäuben wir nur mit Chloroform – sonst gibt's keine Bonuswaffe. Das Beduinen-Outfit steht 47 dabei gar nicht.

lungen der US-Version wird Eidos in der deutschen Fassung nicht zensieren – **Hitman 2** hat in Kinderzimmern also nichts verloren.

Gesteuert wird 47 wahlweise aus der Verfolgeransicht oder aus der Ego-Perspektive. In vielen Einsätzen macht es Sinn, den Profikiller ständig im Blick zu haben, da Sie nur auf diese Weise eine ungefähre Vorstellung davon bekommen, was in Ihrer Nähe vor sich geht. Als hilfreich erweist sich auch die Kartenfunktion, die jederzeit den Standort von Gegnern und wichtigen Lokalisationen offenbart. Speichern dürfen Sie jetzt – je nach Schwierigkeitsgrad – mehrmals pro Mission, für be-

sonders cleveres Vorgehen belohnt Sie das Spiel mit Bonus-Spielständen. Ebenfalls neu: Eine Anzeige, die Sie ständig darüber informiert, wie gut es um Ihre Verkleidung bestellt ist – schlägt der Balken am linken Bildschirmrand rot aus, sind die Wachen kurz davor, den Wolf im Schafspelz zu erkennen. Die Intelligenz der Gegner war in der von uns getesteten US-Version zumeist sehr ordentlich, erlaubte sich aber hin und wieder kurze Aussetzer; so vollbringen Bodyguards schon mal die bewundernswerte Leistung, 47 in einem Haufen von vermummten Männern zu erspähen, Schussgeräusche stoßen hingegen gerne auf taube Ohren.

## Der Tod auf leisen Sohlen

Wie eliminiert man einen von Bodyguards umgebenen VIP?  
Wie schmuggelt man Waffen in ein gut gesichertes Gebäude?  
Wir stellen Ihnen ein paar der fiesen Hitman-Tricks vor.

### Wenn der Postmann ...



Die Villa des Mafiapaten gleicht einer Festung. Jeder Besucher wird nach Waffen durchsucht. 47 versteckt seine Ausrüstung in der Kiste eines Lieferanten und schaltet leise den Briefträger aus. So kommt er durch die Vordertür, während seine schallgedämpfte Beretta netterweise in die Küche getragen wird. Das ist Service!

### Sushi à la Hitman

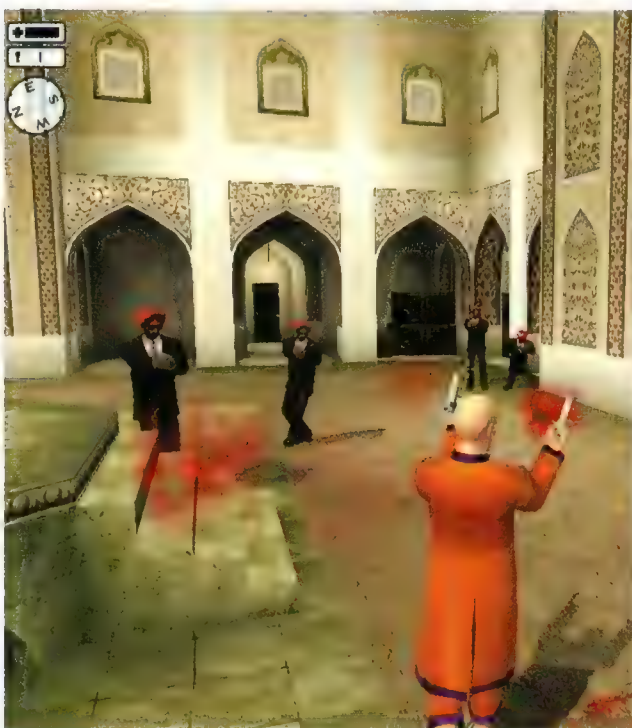


Ein japanischer Geschäftsmann lädt zum Essen. Dumm, dass der Speisesaal gleich von zehn Wachen umgeben ist. In einem Lagerraum findet 47 einen hochgiftigen Fugu-Fisch – ein Plan formt sich. Kurzerhand klaut der Hitman einen Kimono und mischt den Fisch unter das Essen. Guten Appetit!

### Geschüttelt, nicht gerührt



Die deutsche Botschaft bittet zum Empfang. 47 soll einen russischen General ausschalten und wird dabei von einem KGB-Agenten gestört. Ein Champagner-Glas bringt ihn auf eine Idee. Eine Prise Gift und eine Kellner-Uniform später steht er im Ballsaal und verteilt Getränke. Der KGB-Agent ist sehr durstig ...

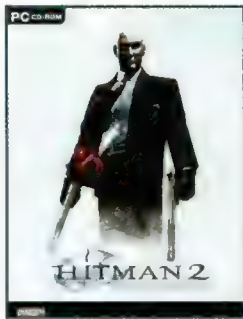


**UMZINGELT** Obwohl sich 47 als Patient getarnt hat, ist er von den Wachen des orientalischen Krankenhauses gestellt worden.



**AUFGEFLOGEN** Wenn die Wachen auf Sie aufmerksam werden, ist ein Feuergefecht unvermeidlich. Schlecht fürs Mobiliar.





## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- 20 Missionen
- 23 Waffen
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Integriertes Tutorial
- Synchronstimme von Wesley Snipes
- Orchester-Soundtrack
- Deutsche Version nicht entschärft

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Detailliertheit Spielwelt	93	69	82
Detailliertheit Objekte	93	74	88
Vielfalt der Spielwelt	90	76	87
Animation der Objekte	90	81	88
Effekte	86	75	80

#### SOUND

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Musik	90	84	90
Soundeffekte	88	83	87
Stimmen / Kommentar	91	80	90

#### STEUERUNG

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Bedienungskomfort / Navigation	89	80	85
Präzision der Steuerung	80	80	85
Übersichtlichkeit / Perspektive	78	85	85

#### ATMOSPHÄRE

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Spannung / Überraschungen	91	87	85
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	92	83	87
Story / Dialoge / Kommentare	91	88	85
Inszenierung	92	79	85

#### SPIELEDISIGN

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Komplexität / Spieltiefe	84	66	77
Einsteigerfreundlichkeit	86	75	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	71	75	77
Verhalten der Computergegner	56	72	77
Innovation	80	75	80

#### MEHRSPIELERMODUS

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
Abwechslung der Spielmodi	-	60	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	60	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	65	-

### Pro & Contra

- Sehr detaillierte Modelle
- Realistische Animationen
- Abwechslungsreiche Schauplätze ...
- ... die ein bisschen lebendiger sein dürften

- Geniale Musik
- Professionelle Sprecher
- Realistische Effekte

- Zwei Perspektiven möglich
- Gängiger Genre-Standard

- Spannende Story
- Cooler Protagonist
- Stellenweise filmreif inszeniert
- Ab und an zu viel Leerlauf

- Abwechslungsreiche Missionen
- Viele Lösungsmöglichkeiten
- Integriertes Tutorial
- KI nicht immer realistisch
- Für Einsteiger einen Tick zu schwierig

### TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 10/02	PCG 05/02	PCG 11/02
89	88	85

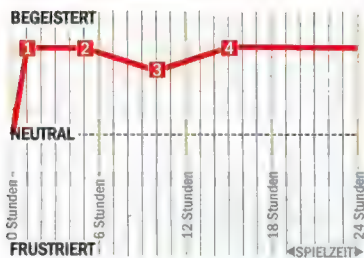
#### WAS IST WAS?

Schlechter als die Vergleichsspiele Besser als die Vergleichsspiele

## Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Mafia, No One Lives Forever, GTA 3, Project I.G.I.
Entwickler:	I/O Interactive
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Eidos Interactive
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145D, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers:	040 - 30 633 - 400
Offizielle Website:	www.hitman2.com
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.ioi.dk
Beste Fansite:	www.hitman2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 839 572 (€ 1,86 pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

## Motivationskurve



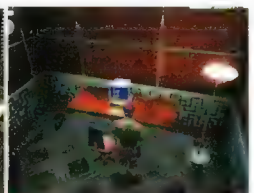
1 Die erste Mission ist spannend und für den Einstieg recht schwierig. Das Austüfteln macht Laune.



2 Tschüss, Herr General. Der erste Scharfschützen-Einsatz ist hervorragend geskriptet.



3 Geht die Story auch mal weiter? Aufträge für die Agentur sind ja schön, aber was ist mit dem Paten?



4 Huch, die Geschichte wird ja immer interessanter. Die Klon-Herkunft von 47 wird aufgegriffen.

## Leistungs-Check

Damit Hitman 2 flüssig auf Ihrem Computer laufen kann, benötigen Sie eine gute Mischung aus CPU und Grafikkarte. Bei nervigen Rucklern vermindern Sie einfach Auflösung und Farbtiefe. Außerdem sollten Sie die Drawing Distance verringern, um so mehr Performance freizugeben. Deaktivieren Sie gegebenenfalls die Anti-Aliasing-Funktion in den Grafikeinstellungen oder reduzieren Sie diese auf 2x oder 1x. Beachten Sie, dass Sie nur die aktuellen Treiber für Ihr System verwenden. Das Defragmentieren der Festplatte ist eine zusätzliche Hilfe.



### MINIMALE DETAILS

### MAXIMALE DETAILS

#### WAS IST WAS?

Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

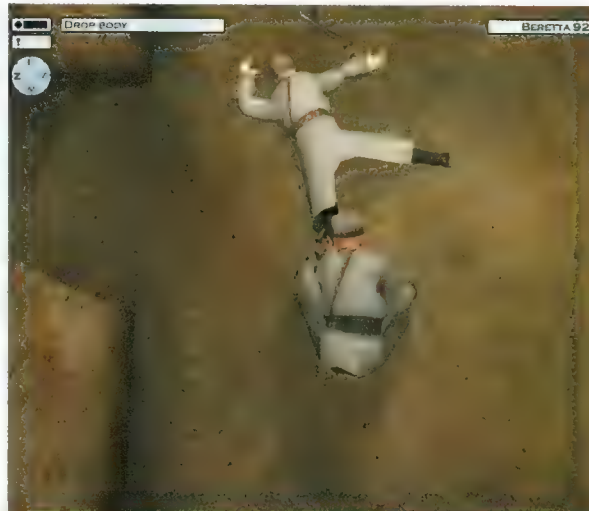
	512 x 384	640 x 480	800 x 600	1,024 x 768
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 500/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 600/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 800/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 1.000/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
P4 1.400/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Athlon 1.200/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 500/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 600/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 800/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 1.000/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
P4 1.400/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Athlon 1.200/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 500/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 600/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Duron 800/128	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
PIII 1.000/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
P4 1.400/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Athlon 1.200/256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



Die dichte und zuweilen auch beklemmende Atmosphäre von **Hitman 2** ist durchaus ein Verdienst der hervorragenden Soundkulisse. Die klassische Musik wurde vom Budapester Symphonieorchester eingespielt und hält sich dezent, aber stimmungsvoll im Hintergrund. Auch in Sachen Sprachausgabe gibt es nix zu meckern: In der deutschen Version leiht der Synchronsprecher von Wesley Snipes 47 die Stimme. Die Grafik hinkt da ein klein wenig hinterher – wäh-

rend die detaillierten Modelle und die weichen Animationen gefallen, wirken die Einsatzorte im Vergleich zu der lebendigen Welt von **Mafia** etwas eintönig. Hitmen dürfte das aber nicht weiter scheren, denn im Gegensatz zu den Mafiosi können Sie sich über viele ausgefallene Lokalitäten wie die Petronas-Towers in Kuala Lumpur oder ein indisches Krankenhaus freuen – und dass 47 dort nicht unbedingt zum Blutspenden vorbeischaut, ist wohl kein großes Geheimnis ...

JOCHEN GEBAUER

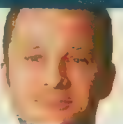


**SPURLOS** Sind Sie gezwungen, einen Gegner auszuschalten, sollten Sie den Körper sofort verschwinden lassen.



**CLEVER** Mit Feuerwehruniform und Axt ist es kein Problem, durch die Metalldetektoren zu marschieren – sofern Sie zuvor den Alarm ausgelöst haben.

### MEINUNG HARALD WAGNER



Das coole Ambiente hätte ein bisschen mehr Feintuning bei den Missionen verdient.

So stylisch **Hitman 2** auch ist, es zieht mich nicht ganz so sehr in seinen Bann wie **Mafia**. Die Story beginnt spannend, die Rätsel um die Klon-Vergangenheit von 47 werden nach und nach gelüftet und die Musik des Budapester Symphonieorchesters ist ohne Zweifel eine Klasse für sich. Für die düstere Atmosphäre sind mir einige Einsatzorte aber etwas zu hell und in einigen Fällen schlichtweg zu öde – wie zum Beispiel der lieblos designte Basar. Paradox ist die Sache mit den Bonuswaffen: Toll, dass ich sie habe – blödsinnig, dass ich sie nicht einsetzen soll. Wenn ich nämlich auch nur eine Person außer dem Zielobjekt eliminiere, geht der Bonus flöten. Was zum heimlichen Vorgehen animiert, sorgt am Ende auch dafür, dass ich die mühsam erarbeiteten Knarren nicht benutze. Und dennoch macht mir **Hitman 2** Spaß: Weil ich innerhalb der Missionen alle Freiheiten habe, weil viele witzige Details nur darauf warten, von mir entdeckt zu werden und natürlich weil 47 ein verdammt cooler Protagonist ist.

### MEINUNG JOCHEN GEBAUER



Knallharte Action und intelligente Rätsel – Jugendliche und Ballerwütige sind hier an der falschen Adresse.

Wenn Anti-Held 47 lässig durch einen Metalldetektor schlendert, das ohrenbetäubende Piepen ignoriert, seine beiden Hardbälle zückt und in cooler Pose zu feuern beginnt, dann denke ich unwillkürlich an **Matrix** und habe eine Menge Spaß. Der mir gleich wieder vergeht, weil ich neu laden muss – **Hitman 2** bestraft blutrünstige Ballerorgien gnadenlos. Statt Cowboy zu spielen, brüte ich über Karten, tüftle die besten Lösungsmöglichkeiten aus und studiere die Routen der Wachen. Und zwar mit Begeisterung. Das Problem an der Sache: Im direkten Vergleich hat **Mafia** fast immer die Nase vorn. Das Paten-Epos sieht schöner aus, hat eine lebendigere Spielwelt und erzählt eine spannendere Geschichte. Die Genialität von **Hitman 2** blitzt leider einen Tick zu selten auf – wären alle Missionen so brillant wie der Einsatz in den Petronas-Towers (siehe Video auf der Cover-CD) würde ich Tommy Angelo eher jetzt als gleich von der Platte kicken.

### TESTURTEIL HITMAN 2

**ENTWICKLER** I/O Interactive  
**ANBIETER** Eidos  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**TERMIN** Erschienen  
**USK** Ab 18 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch  
**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene, Profis  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Einstellbar: Drei Stufen  
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: -  
Internet: - 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Tech. ummöglich ☒ Akzeptabel ☒ Optimiert  
Prozessor in Megahertz:  
550 1000 2000  
Arbeitsspeicher:  
64 MB 256 MB 512 MB  
Grafik-Chip-Klassen:  
Low-Cost High-End Low-End

#### PRO & CONTRA

- ++ Spannende Missionen
- + Viele Lösungsmöglichkeiten
- + Brillante Soundkulisse
- + Seltene KI-Aussetzer
- + Lokalitäten zuweilen öde gestaltet

**GRAFIK** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 83%  
**SOUND** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 90%  
**STEUERUNG** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 85%  
**ATMOSPHÄRE** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 85%  
**SPIELEDIGN** ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 82%  
**MEHRSPIELER** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ --%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAFIA** oder **NO ONE LIVES FOREVER** mochten.

85





# Archangel

„Was bin ich?“ reicht Ihnen nicht? **Auch noch ein „Wo bin ich?“ und „Was mach ich?“ gefällig?**

**AUCH NICHT NETT** Die Zombies schicken Michael zwar nicht durch die Gegend, dafür wollen sie aber sein Leben.

**N**ach einem Autounfall fällt der junge Michael ins Koma. Als er aufwacht, findet er sich in einem mittelalterlichen Kloster wieder, soll die Welt vor bösen Dämonen retten und hat keine Ahnung, was das alles soll. Das ist nicht weiter schlimm, denn obwohl **Archangel** wie ein typisches Fantasy-Rollenspiel aussieht, handelt es sich letztendlich um ein Labyrinth-Actionspiel, das auf jeglichen Sinn und Inhalt verzichten kann.

Immerhin hat Michael ein Ziel: Einer der Mönche gibt

ihm den Auftrag, die drei weltrettenden Steine zu finden, von zweien kann er sogar den vermutlichen Fundort benennen. Das wäre an und für sich eine große Hilfe, doch leider gibt es in dem Spiel keinerlei Wegweiser. So bleibt Michael nichts anderes übrig, als blindlings durch die Gegend zu wandern und noch mehr NPCs zu treffen, die ihn zu weiteren, nur durch Zufall auffindbaren Orten schicken. Besonders viel Spielinhalt bleibt da nicht übrig: Auf den Straßen und Plätzen (die da-

neben liegenden Wiesen und Wälder können nicht betreten werden) irren zahllose Monster herum, die Michael nach dem Leben trachten. Mit seinen Hieb-, Stich- und Schusswaffen kann er sich zwar wehren, die Schnellladetaste ist aber dennoch der beste Freund des Spielers. Mit jedem getöteten Gegner verdient man so genannte „Segenspunkte“, mit denen sich magische Nachtsichtgeräte, Regenerations- oder Schildzauber kaufen lassen. Ein klassisches Skill-System existiert hingegen nicht. **HARALD WAGNER**

## MEINUNG HARALD WAGNER



Zum Trost bekommt der Spieler ein weises Wort mit auf den Weg: „Versuche nicht, es zu verstehen.“

**Archangel** spielt sich wie **Diablo**: Man rennt durch die Gegend und erschlägt pausenlos die skurrilsten Monster. Auch das Kampfsystem ist vergleichbar: Da ein Ausweichen nahezu unmöglich ist, hämmert man so lange auf die linke Maustaste, bis der Gegner umfällt. Auf Inhalt wird dabei größtenteils verzichtet, immerhin wurden dem Spiel aber eine auf den ersten Blick an **Gothic** erinnernde Grafik und vernünftige Musikstücke verpasst. Das könnte insgesamt eine recht witzige Kombination sein, wenn es denn eine Auto-Map oder wenigstens Straßenschilder gäbe. Da die Landschaften überall gleich aussehen, bleibt nur der Griff zu Bleistift und Papier. Zum Trost für dieses Debakel gibt ein NPC dem Spieler ein weises Wort mit auf den Weg: „Versuche nicht, es zu verstehen.“

**TESTURTEIL  
ARCHANGEL**

<b>ENTWICKLER</b> Metropolis Digital	<b>ANBIETER</b> Jowood
<b>PREIS</b> Ca. € 45,-	<b>TERMIN</b> 18. Oktober 2002
<b>USK</b> Nicht bekannt	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: 3 Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: -	
Netzwerk: - 1 Sp./Packung	

**TESTCENTER**

Prozessor in Megahertz:	450	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:	64 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	High-End	Luxus

**PRO & CONTRA**

- ✓ Schöne Grafikeffekte
- ✓ Einfache Steuerung
- ✓ Wenig Abwechslung
- ✗ Keine Orientierungsmöglichkeit
- ✗ Armselige Hintergrundgeschichte

<b>GRAFIK</b>	52%
<b>SOUND</b>	78%
<b>STEUERUNG</b>	63%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	84%
<b>SPIELEDISIGN</b>	36%
<b>MEHRSPIELER</b>	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOthic** oder **DIABLO 2** mochten.

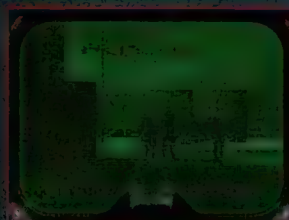
**60**



**ECHE TE AGENTEN  
SIND KEINE NULLEN**



## **IGI 2 COVERT STRIKE**



[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**PC  
CD  
ROM**

Lautlos. Furchtlos. Gnadenlos.

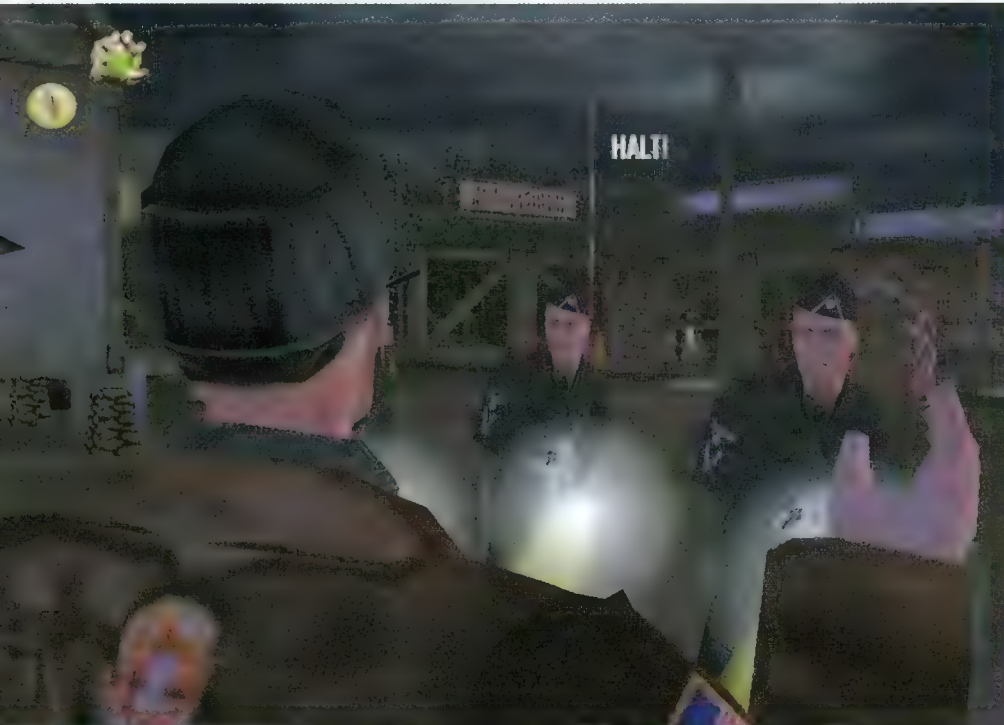
Dein Name: Jones. David Jones. Dein Beruf: Top-Agent der geheimen US-Militär Organisation IGI. In dieser packend-realistischen Fortsetzung des Bestsellers IGI erlebst Du den ultimativen Mix aus 1st Person-Shooter, Tarnung und 3D Strategie. In nervenzerfetzenden Missionen rund um den Globus. Von Russland über den mittleren Osten bis nach China. Du musst durchkommen. Oder die Welt wird sich für immer verändern.

**Codemasters**

GENIUS AT PLAY



# Prisoner of War



**HALT!** Dieses Wort werden Sie in Prisoner of War oft hören. Da helfen auch Tarnmütze und Sonnenbrille nur wenig.

Prisoner of War verpackt in Watte, was als harte Thematik erscheint: **der Ausbruch aus einem Gefangenenerlager.**

**U**nd wieder brüllt ein Deutscher „Halt!“, während Sie gerade auf der Mauer des Gefangenenerlagers hängen. Doch das macht gar nichts, denn Sie haben beliebig viele Ausbruchversuche. In **Prisoner of War** sind die Gefängnisse harmlos wie eine geschlossene Anstalt: morgens zum Durchzählen antreten, mittags essen, abends auch. Dazwischen beginnt der Spaß: illegalen Handel mit anderen Insassen betreiben, nützliche Hinweise in konspi-

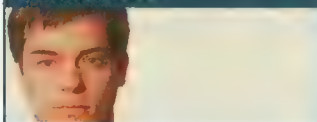
rativen Gesprächen aufschnappen, die Flucht planen. Das Ganze spielt sich wie ein **Commandos** in 3D-Grafik. Aus der Third-Person-Perspektive steuern Sie Ihre Spielfigur durchs Lager, drücken sich in kritischen Situationen mit dem Rücken an die Wand, spähen um Ecken, verstecken sich in Büschen, schleichen auf Knopfdruck und klettern über Zäune. Wer von den Aufsehern erwisch wird, landet wieder in der Anfangsbaracke und darf den nächsten Versuch starten.

Schuhcremes helfen, den Sichtradius der Wachen in der Nacht einzuschränken, per Teleskop lassen sich entfernte Ecken erkunden und geworfene Steine führen die Deutschen in die Irre – kein einziges Mal haben Sie eine Waffe in der Hand. Auf diese Art spielen Sie sich durch fünf Kapitel. Höhepunkt ist der letzte Abschnitt, die berühmte Nazifestung Colditz, die **Prisoner of War** trotz unspektakulärer 3D-Grafik detailliert und glaubwürdig darstellt.

THOMAS WEISS

**KONSPIRATIVES TREFFEN**  
Morgens um halb 10 im Gefangenenerlager Stalag Luft: Die Häftlinge planen einen Ausbruch.

## MEINUNG THOMAS WEISS



Ein spaßiges Versteckspiel, trotz der ernstesten Thematik!

Normalerweise bin ich ein Feind eingeschränkter Speicherfunktionen. **Prisoner of War** ist ausnahmsweise gerade deswegen ganz besonders spannend: Auf Zehenspitzen an schnarchenden Nazis vorbeischieben, in letzter Sekunde einem tanzenden Scheinwerferlicht ausweichen oder kauend in Büschen warten, während eine Wache das Umfeld inspiziert – all das bezieht seine Spannung vor allem aus der Tatsache, dass man wieder von ganz vorn anfangen muss, wenn man erwisch wird. Und weil die Aufträge meist angenehm kurz geraten sind, stellt sich sofort das „Nur noch ein Versuch!“-Gefühl ein. Es ist erstaunlich, wie viel Spielspaß **Prisoner of War** trotz der katastrophalen Übersetzung (oder wissen Sie, was eine „Verwirrung Halle“ ist?), der veralteten 3D-Grafik und der umständlichen Steuerung, der man ihr Konsolenvorbild anmerkt, bereitet.

## TESTURTEIL PRISONER OF WAR

**ENTWICKLER** Widegames  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**USK** 16

**ANBIETER** Codemasters  
**TERMIN** Erschienen  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar: Mittel

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: ~  
Internet: ~ 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☒ Sehr unendlich ☒ Akzeptabel ☐ Optional  
Prozessor in Megahertz:

600 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Standard High-End Luxus

### PRO & CONTRA

- ☒ Spannend!
- ☒ Kurze, knackige Missionen
- ☒ Unspektakuläre Grafik
- ☒ Umständliche Steuerung
- ☒ Katastrophale Übersetzung

**GRAFIK** ☒ 62%  
**SOUND** ☒ 68%  
**STEUERUNG** ☒ 63%  
**ATMOSPHÄRE** ☒ 75%  
**SPIELEDISIGN** ☒ 75%  
**MEHRSPIELER** ☐ ~%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **METAL GEAR SOLID** oder **DER MEISTERDIEB** mochten.

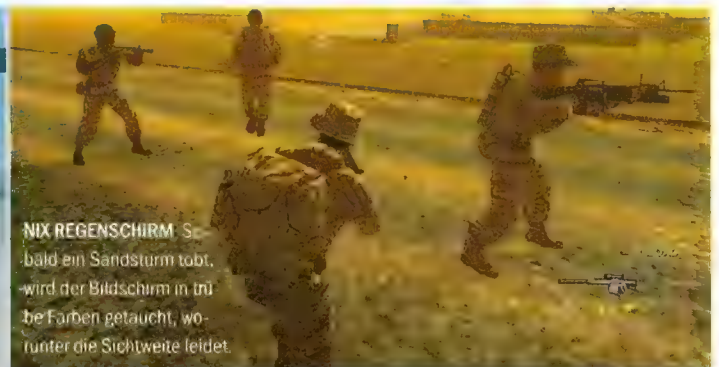
76







# Conflict: Desert Storm



**GESCHAFFT** Nach jeder erfolgreichen Mission fliegt Sie ein Helikopter aus dem Krisengebiet. Übrigens: Speichern dürfen Sie pro Auftrag nur zweimal.

Was wie ein komplizierter Taktik-Shooter aussieht, ist ein Action-Spiel mit der Sofort-Spaß-haben-Garantie.

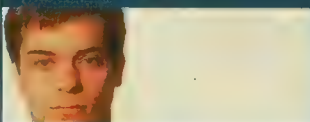
**VOLLGAS** Wie in C&C: Renegade steuern Sie Fahrzeuge, darunter Jeeps und Panzer. Auf Wunsch fährt der PC, während Sie schießen.

**A**ls am Morgen des 2. August 1990 irakische Soldaten in Kuwait einmarschierten, hagelte es Protest von den Vereinten Nationen. Weil Saddam Hussein trotzdem keinen Rückzug anordnete, kam es zum Golfkrieg – das ist ernster Stoff, auf dem **Desert Storm** basiert. Weniger ernst ist die Umsetzung. Wie in **C&C: Renegade** wird Krieg mit einem Augenzwinkern simuliert. Sie steuern ein amerikanisches, vierköpfiges Spezialistenteam im Kampf gegen

die Widersacher durch die Wüste und nehmen es locker mit einer feindlichen Überzahl auf: Gegner, die hektisch aus Zelten kommen, erledigen Sie ruckzuck mit Schnellfeuergewehren; Helikopter, die am Himmel Kontur annehmen, schießen Sie lässig aus dem Handgelenk mit Raketenwerfern ab, Panzern blüht dasselbe Schicksal. Ein Taktik-Shooter will **Desert Storm** sein, doch von Realismus hält der Titel so viel wie Hussein von Demokratie. Zwar dürfen

Sie mit den Zahlentasten in Echtzeit zwischen den Figuren Ihres Teams umhersalten, um jeweils eine Person direkt zu lenken. Aber nur theoretisch lassen sich damit hübsche Fallen aufstellen, etwa: Scharfschützen als Rückenbedeckung auf einem Felsvorsprung positionieren, während der Sprengstoffexperte im feindlichen Lager eine Bombe legt. In Wirklichkeit ist das Feature ein Blender; rohe Gewalt führt genauso – und schneller – ans Ziel. THOMAS WEISS

## MEINUNG THOMAS WEISS



Wüstensand, so weit das Auge reicht. Dazwischen versteckt: Spielspaß.

Beim Spielen bin ich mir nicht wie ein Soldat vorkommen, sondern wie ein hipper Superkämpfer: zig Waffen auf dem Buckel tragen und auf alles schießen, was sich vom Wüstensand abhebt. Wo wir auch schon beim Problem wären: **Desert Storm** fehlt es an grafischer Abwechslung. Ja, die Figuren sind hübsch animiert; ja, die Sichtweite ist schön weit; aber: Fast jeder Level ist aufgrund der Golfkriegsthematik zwangsläufig braun. Das verzeihe ich nur, weil das Spiel tatsächlich Spaß macht. Mit meinem Sprengstoffexperten unter einen Panzer zu krabbeln, um dort unter Zeitdruck eine Sprengladung festzumachen, treibt mir den Schweiß auf die Stirn. Für **Operation Flashpoint**-Spieler ist das allerdings nichts. Die schmeißen **Desert Storm** spätestens dann in die Ecke, wenn die Figuren zehn Treffer in die Brust abbekommen – und trotzdem weiterleben.

## TESTURTEIL CONFLICT: DESERT STORM

<b>ENTWICKLER</b> Pivotal Games	<b>ANBIETER</b> Codemasters
<b>PREIS</b> Ca. € 35,-	<b>TERMIN</b> Erschienen
<b>USK</b> Ab 16 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einsteiger	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: 3 Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 8 Sp./Packung

<b>TESTCENTER</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Tech. umwiegend	<input checked="" type="checkbox"/> Akzeptabel	<input checked="" type="checkbox"/> Optimal
Prozessor in Megahertz:	900	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	High-End	1.000

### PRO & CONTRA

- ✓ Hübsche Animationen
- ✓ Spaßiges Spielprinzip
- ✓ Große Levels
- ✗ Teilweise komplizierte Steuerung
- ✗ Fehlende Abwechslung

<b>GRAFIK</b>	75%
<b>SOUND</b>	55%
<b>STEUERUNG</b>	61%
<b>ATMOSPHERE</b>	76%
<b>SPIELDESIGN</b>	70%
<b>MEHRSPIELER</b>	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C: RENEGADE** oder **MOHAA (DT.)** mochten.

76



MIT TOP-SPEED  
DURCH FREMDE  
WELTEN!



Stell dir vor, du rast mit 1440  
Km/h durch fremde Welten. Rasend  
schnell ziehen futuristische Gebäude  
an dir vorbei, doch du siehst sie  
kaum, da du dir ein packendes Rennen  
lieferst, in dem es nur zwei Ziele gibt:  
Ankommen und überleben!  
16 Rennstrecken, 16 Gegner, 160 Waffen  
und nur ein Gedanke: Durchkommen.

**Quantum  
Redshift**

Ein weiteres großartiges Spiel - Nur für Xbox



[www.xbox.com/de/quantumredshift](http://www.xbox.com/de/quantumredshift)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE | PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Curly Monsters Ltd. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Quantum Redshift, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.



# DIE MASKE DES KRIEGES

## IRONSTORM


1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER...

Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.

PC Games (07/02)

Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.

GameStar (05/02)

 wanadoo

 4x4

 flashpoint

 play art

 POWERED BY  
gamespy

[www.stormgame.com](http://www.stormgame.com)



PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

## VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

**SWEN VINCKE,**  
Chef-Entwickler der  
Larian Studios

**PC Games:** Ist ein Add-on geplant?

**Vincke:** „Darüber denken wir gerade nach. Die Reaktionen auf Divine Divinity waren zwiespältig. Während die einen es nicht so toll finden, sagen andere, es wäre das beste Rollenspiel, das sie je gespielt hätten. Je mehr es von Letzteren gibt, desto wahrscheinlicher wird eine Fortsetzung.“

**PC Games:** Warum haben Sie auf diese eher veraltete Grafik-Engine gesetzt?

**Vincke:** „Ich finde, die Grafik sieht ziemlich gut aus, und wenn ihr das Internet oder die Presse gründlich verfolgt, seht ihr, dass eure Meinung nicht von allen geteilt wird, im Gegenteil.“

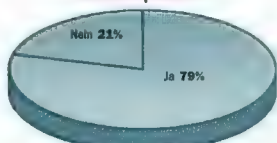
**PC Games:** Warum hat niemand die Talente auf Gebrauchswert geprüft? Es macht wenig Sinn, für Gegner „den Toten zu spielen“.

**Vincke:** „Wieso sollte es keinen Sinn machen? Das hat ja auch den Effekt, dass die Gegner ablassen und weggehen. Wenn man umzingelt ist und nicht mehr klarkommt, dann bekommt man neuen Handlungsspielraum. Daraus ergeben sich noch weitere Einsatzmöglichkeiten. Das ist ja genau eine der Stärken von Divine Divinity. Wir haben viele Dinge für viele Leute in das Spiel gepackt. Das bedeutet automatisch, dass es Sachen gibt, die euch persönlich nicht gefallen, was im Umkehrschluss aber nicht bedeutet, dass dies allen Spielern so geht.“

**PC Games:** Wieso kein Mehrspielermodus?

**Vincke:** „Das ist eine Frage der Komplexität und der finanziellen Mittel. Divine Divinity ist sehr komplex und wir sind nur ein kleines Team. Es war ohnehin schon sehr schwierig, mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln auszukommen.“

## Würden Sie Divine Divinity weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)



## Divine Divinity

**E**in Rollenspiel für jedermann sollte es werden. Mit moderaten Hardware-Anforderungen, jeder Menge Features und einem Hack&Slay-Spielprinzip, in dem sich jeder Spielertyp wiederfinden kann. Einige Wochen nach Verkaufsstart aber polarisiert Divine Divinity die Rollenspiel-Fans wie kaum ein anderes Action-Rollenspiel. Was die einen als altbacken bezeichnen, freut die anderen, die auf ihrem betagten PC gerade deswegen vernünftig spielen können. Manche Spieler sind begeistert von der Vielfalt der Möglichkeiten, andere fühlen sich davon überfordert.

## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- Stärken (+):**
1. Bequeme Steuerung
  2. Auch für Einsteiger
  3. Sound und Musik
  4. Lange Spieldauer
  5. Schwierigkeitsgrad angenehm

- Schwächen (-):**
1. Die veraltete Grafik
  2. Langweilige Story und Kämpfe
  3. Fehlender Mehrspielermodus
  4. Zu wenig Innovationen
  5. Ärgerliche Bugs

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**MARCO SCHREFFER (22),**  
**UNTERSTEINACH**

„Es gibt Rollenspiele, die besser aussehen. Das ist aber nicht so wichtig, wenn es möglich ist, in eine Fantasywelt einzutauchen. Wichtig ist es, dem Spieler einen Rahmen zu bieten, der das auch ermöglicht. Jedoch fordern Charakterentwicklung, Questverwaltung und andere verwirrende Sachen den Spieler so sehr, dass die Fantasie gar nicht so richtig arbeiten kann.“

**ALEXANDER KOCH (24),**  
**GÖTTINGEN**

„Ich bin ziemlich enttäuscht über die Wertungen, die dieses Spiel bekommen hat, denn mir gefällt es sehr gut. Das Scrolling ist schön flüssig, die Kämpfe sehr ausgewogen, und die Fähigkeitsauswahl wirklich grandios. Die Atmosphäre ist auch super gelungen, sehr schöne Sprachausgabe und Soundeffekte runden die musikalische Untermalung ab.“

**MICHAEL ESCHHEY (17),**  
**WEHRINGEN**

„Wenn Diablo2 nicht genug ist, kann derzeit nur auf Divine Divinity zurückgegriffen, sollte davon aber ablassen. Die Grafik ist gegenüber Diablo 2 veraltet, die Animationen wirken abgehackt und die Welten sind lieblos zusammengebastelt. Würde das Spiel nicht auf dem Hack&Slay-System basieren, würde es gar keinen Spaß machen...“

**RAFAEL KUSCHNERIT (32),**  
**RÖDINGHAUSEN**

„Wer Diablo 2 mochte, wird auch hier seinen Spaß haben, aber man muss wirklich Abstriche in der Grafik und der Bedienerfreundlichkeit machen. Die Verbindung zwischen der Diablo- und der Baldur's Gate-Serie ist nicht ganz gelungen. Aber trotz allem macht es Spaß, Divine Divinity zwischendurch zu spielen.“

## ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

## CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

1. **Neverwinter Nights**  
Rollenspiel | Infogrames
2. **Morrowind**  
Rollenspiel | Ubi Soft
3. **Gothic**  
Rollenspiel | Shoebox
4. **Diablo 2: LoD**  
Action-Rollenspiel | Vivendi
5. **Baldur's Gate 2**  
Rollenspiel | Virgin Interactive
6. **Dungeon Siege 2**  
Action-Rollenspiel | Microsoft
7. **Arx Fatalis**  
Rollenspiel | Jowood
8. **Dark Age of Camelot**  
Online-Rollenspiel | Wanadoo
9. **Syberia**  
Adventure | Virgin Interactive
10. **Flucht von Monkey Island**  
Adventure | Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





# Icewind Dale 2

„Sagen Sie mal, **laufen Sie eigentlich immer mit einer toten Katze durch die Weltgeschichte?**“

**W**as antwortet man auf so eine Frage? Die Hintergründe: Ihre sechsköpfige Söldnergruppe ist gerade in der Stadt Targos angekommen. Das kleine Fischerdorf wird von Goblins belagert, und nachdem Sie das örtliche Lagerhaus von den

grünen Wichteln gesäubert haben, finden Sie in einer Kiste besagte Mieze. Mause tot. Also ab in den Rucksack damit – wer weiß schon, ob der Besitzer nicht zufällig danach sucht? Die Sache ist nur die: Obwohl Hinz und Kunz dem Vieh schon mal über den Weg

gelaufen sind, will es keiner haben. Im Gegenteil, Sie werden so oft gefragt, was zum Geier Sie bloß mit der toten Katze wollen, dass einer Ihrer Helden irgendwann entnervt zugibt, dass er den Kadaver nur deshalb mit sich rumschleppt, weil er gehofft hat, dass irgendwer schon jede Menge Goldstücke und Erfahrungspunkte dafür springen lassen würde. Stilbruch? Mitnichten, denn es sind satirische Elemente wie dieses, die **Icewind Dale 2** wohlthuend von den eher ernsten Genre-Vertretern im Stil von **Morrowind** und **Never-**

**winter Nights** abheben.

Ernst sollte man in diesem Zusammenhang aber nicht mit ernsthaftig verwechseln: Die Entwickler von Black Isle (**Fallout**) haben dem zweiten Teil der **Icewind Dale**-Reihe nämlich alle Features verpasst, die sich fortgeschrittene Rollenspieler wünschen. Angefangen bei der sechsköpfigen Party, über die gewohnt komplexe Charaktererschaffung nach **Dungeons & Dragons**-Regelwerk (siehe Extrakasten) bis hin zu der spannenden – wenn auch nicht wirklich neuen – Story, in der wieder einmal

**IGITT!** In der Underdark stolpert unsere Party mitten in die Bruthöhle der Drider. Die ekligen Viecher können zu allem Überfluss auch noch zaubern, dass die Bude wackelt.



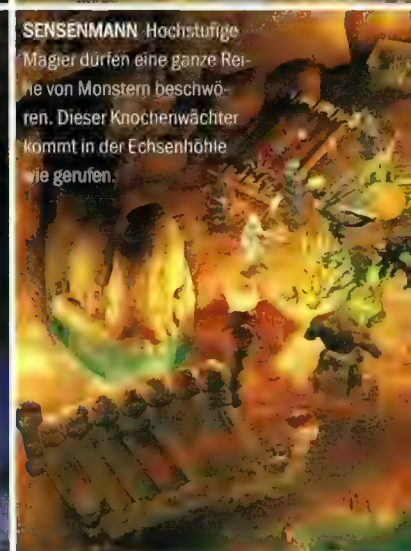
**LAUSCHIG** Die Stadt Kuldahar wird durch eine riesige Eiche vor der Kälte geschützt. Das lockt diese Schlangemenschen an.



**WALDSTERBEN** Wenn das die Grünen wüssten: Im Wald von Fell Wood vermöbeln wir ein paar böse Bäume, die den ganzen Forst verhext hatten.



**SENSENMANN** Hochstufige Magier dürfen eine ganze Reihe von Monstern beschwören. Dieser Knochenwächter kommt in der Echsenhöhle wie gerufen.





finstere Unholde nach der Macht über die Zehn Städte streben. Wer genau hinter den Belagerungen steckt, ist zu Beginn noch unklar. Die Suche nach den Anstiftern führt Sie im weiteren Spielverlauf unter anderem in Ork-Festungen, Eistempel und sogar in die unter D&D-Kennern legendäre Underdark – jenen Ort tief unter der Erde, an dem die ganz und gar nicht gastfreundlichen Dunkel elfen heimisch sind. Wie schon der Vorgänger bleibt **Icwind Dale 2** dabei streng linear. Das hat den Nachteil, dass Sie nicht mal eben auf eigene Faust ein paar Landstriche erkunden können, im Gegenzug stellt sich aber dank der straff erzählten Handlung auch kein langweiliger Leerlauf ein. Zu tun gibt's immer etwas, dafür sorgen alleine die vielen Mini-Quests. Die sind

zwar oft innerhalb von ein paar Minuten gelöst, dafür aber mit viel Humor designt. Knackige Rätsel werden stets im Rahmen der Hauptstory serviert, dann aber im Vergleich zum ersten Teil recht heftig. Um eine wichtige Region zu erreichen, muss

Kämpfen schnell zurechtfinden. Ihre Truppe agiert rund umher in Echtzeit, das Geschehen wird per Druck auf die Leertaste pausiert. Das war im Vorgänger nett, jetzt ist es bitter nötig. Da Sie nur allzu häufig von Gegnern umzingelt oder in

Nahkämpfer mal eben geblendet in der Gegend rumstehen, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Sollte es Ihnen zu haarig werden – oder Sie verarbeiten die Gegner mühelos zu Kleinholz – dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen anpassen.

Ebenfalls aus **Baldur's Gate 2** bekannt: Die altehrwürdige Infinity-Engine, die zwar noch einmal aufgemotzt wurde, gegen **Neverwinter Nights** aber auf ähnlich verlorenem Posten steht wie Berti Vogts bei der schottischen Nationalmannschaft. Die Hintergründe sind durch die Bank nett gezeichnet, aber unspektakulär, die Animationen wiederholen sich viel zu häufig und Zwischensequenzen gibt es wieder mal nur als öde Textwüsten. Stimmungsvoll sind hingegen Musik und Sound-

„Da Sie nur allzu häufig von Gegnern umzingelt oder in die Zange genommen werden, ist cleveres taktisches Vorgehen ein absolutes Muss.“

zum Beispiel ein verzauberter Wald durchquert werden – dumm nur, dass dort jeder Bildschirm wie der vorige aussieht und Sie sich ohne einen Walddläufer hoffnungslos verirren.

Wer **Baldur's Gate 2** gespielt hat, wird sich mit den

die Zange genommen werden, ist cleveres taktisches Vorgehen ein absolutes Muss. Die über 300 Zaubersprüche machen das Heldenleben in dieser Hinsicht auch nicht gerade leichter – viele Monster verfügen nämlich auch über Magiefähigkeiten, und wenn Ihre beiden



## D&D-Rollenspiele im Vergleich

Regelwerk, Spielwelt, D&D-Atmosphäre – auf den ersten Blick ähneln sich **Icwind Dale 2**, **Neverwinter Nights** und **Baldur's Gate 2** stark. Die Unterschiede liegen im Detail – wir schlüsseln auf, welches Spiel bei welchem Rollenspiel-Aspekt die Nase vorn hat.

### STORY

**1 Baldur's Gate 2**  
Wertung: 89%  
Test in Ausgabe: 11/00

Das Rollenspiel-Epos hat eine der spannendsten Geschichten des gesamten Genres. Sie werden entführt, in ein riesiges Gefängnis gesteckt, bekommen unmoralische Angebote von Untoten – eine packende und unglaublich umfangreiche Achterbahnfahrt.

**2 Icwind Dale 2**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 11/02

Goblinhorden belagern eine kleine Stadt. Sie ziehen aus, um die Bedrohung zu beenden, und stolpern unvermittelt in eine riesige Verschwörung, die mal wieder das Ende der Welt bedeuten könnte. Der Plot ist nicht unbedingt neu, wird aber sehr fesselnd erzählt.

**3 Neverwinter Nights**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 08/02

Eine Seuche ist in Niewinter ausgebrochen und das Heilmittel in Gestalt von vier magischen Kreaturen ist verschwunden. Die Geschichte von **Neverwinter Nights** beginnt originell, wird aber leider ein wenig zu schleppend vorangetrieben und reißt erst in den späteren Kapiteln mit. Dann aber richtig.

### QUESTS

**1 Baldur's Gate 2**  
Wertung: 89%  
Test in Ausgabe: 11/00

Unzählige Nebenquests, mit viel Humor gestaltet und oft erstaunlich komplex, machen das Spiel auch abseits der Hauptstory zu einem echten Erlebnis. Ob Sie nun Serienkiller jagen oder das Ensemble eines Theaters befreien, Langeweile kommt nie auf.

**2 Neverwinter Nights**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 08/02

Enorm viele Mini-Quests, aber zu Beginn nur in der altmodischen „Hole Gegenstand A an Ort B und bringe ihn zu C“-Variante. Wie die Story nimmt auch die Quest-Qualität mit der Zeit zu und erreicht in späteren Kapiteln fast die Qualität von **Baldur's Gate 2**.

**3 Icwind Dale 2**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 11/02

Die zahlreichen kleinen Nebenaufgaben sind mit viel Humor gestaltet, aber in den meisten Fällen sehr schnell erledigt – im Schnitt eine Viertelstunde pro Quest. Als Belohnung winken zumeist wichtige Erfahrungspunkte. Kleiner Tipp am Rande: Behalten Sie die tote Katze! Man weiß ja nie ...

### DUNGEONS

**1 Baldur's Gate 2**  
Wertung: 89%  
Test in Ausgabe: 11/00

Perfekt gestaltete Höhlen und Kerker, grafisch zwar nicht mehr ganz taufrisch, aber dank der unglaublichen Detailfülle stets ein Abenteuer im Abenteuer. Immer wieder lockern NPCs, Fallen und Schätze die Kämpfe auf. Abwechslungsreicher geht's nimmer.

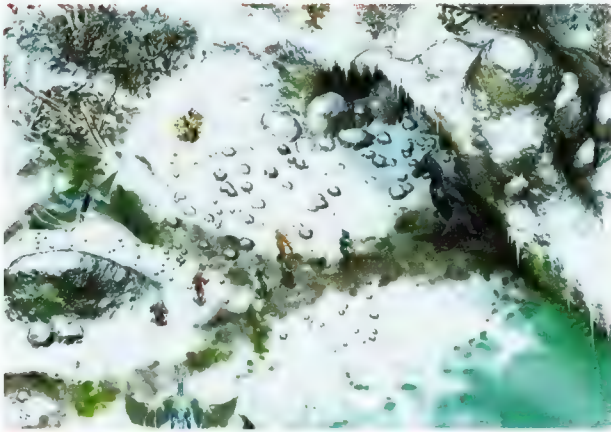
**2 Neverwinter Nights**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 08/02

Wunderschön, aber manchmal ein wenig eintönig. Die Dungeons von **Neverwinter Nights** sehen klasse aus, sind aber nicht ganz so originell wie die „Kollegen“ aus **Baldur's Gate 2**. Dafür darf man mit dem Editor selbst welche basteln und online stellen.

**3 Icwind Dale 2**  
Wertung: 84%  
Test in Ausgabe: 11/02

Irgendwann hört der Spaß auf: Riesige Labyrinth mit den immer selben Gegnern sind langweilig. Passiert bei **Icwind Dale 2** genau zwei Mal. Eistempel und Schlangentempel sind einfach eine Nummer zu groß. Prima gelungen hingegen: Die Underdark mit Dunkel elfen und Dridern.





**UH-OH!** Kurz nicht aufgepasst und schon ist man von Drachen umzingelt. Situationen wie diese erfordern häufig eine clevere Taktik während des Kampfes.



**BALDUR LÄSST GRÜSSEN** Auch das Inventar gleicht Baldur's Gate 2 fast bis aufs Haar. Der Vorteil: Kenner finden sich sehr schnell zurecht.

effekte. Die Sprecher passen in der von uns getesteten US-Version perfekt zu den jeweiligen Rollen – angesichts der Tatsache, dass sich Virgin mit der deutschen Lokalisierung viel Mühe gibt und das Team von **Baldur's Gate 2** an die Arbeit gesetzt hat, muss Ihnen aber auch hier nicht bange werden. Eine Beurteilung reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.

Ist der letzte Schurke besiegt, die letzte Quest gelöst und die letzte tote Katze gefunden, wäre es eigentlich Zeit, sich nach einem neuen Spiel umzuschauen. Oder auch nicht, denn der eingebaute „Heart of Fury“-Modus sorgt für wochenlangen Spielspaß über den normalen Einzelspielermodus hinweg. Fiesere Monster, noch mächtigere Waffen und Rüstungen und

## Wen lade ich bloß zu meiner Party ein?

Leicht war diese Frage noch nie zu beantworten – **Icewind Dale 2** macht es sogar noch einen Tick schwerer. Alle Unterklassen und Rassen mit eingerechnet, haben Sie die Wahl aus 16 Rassen und 31 Klassen. So viel wie in keinem anderen D&D-Computerspiel. PC Games stellt die interessantesten Kombinationen vor.

### Dunklelfen-Waldläufer

Kennen Sie Drizzt Do'Urden? Die Romanfigur des Schriftstellers R.A. Salvatore hatte seiner blutrünstigen Sippe den Rücken gekehrt und auf der Oberwelt eine Karriere als Waldläufer begonnen. Dunklelfen starten bei **Icewind Dale 2** mit Boni auf viele Eigenschaften, haben eine hohe Magieresistenz, brauchen für einen Stufenanstieg aber doppelt so lange wie viele andere Rassen.



### Duergar-Kämpfer

Duergar – oder Dunkelzwerg – leben noch tiefer im Untergrund als ihre bekannten Vetter, sind von Natur aus nicht gerade sehr gesellig und halten sich gerne Sklaven. Im Spiel verfügen sie über eine erhöhte Konstitution, Nachtsicht und wesentlich bessere Fähigkeiten in Sachen Verstecken und Schleichen. Auch sie steigen aufgrund der vielen Boni nur sehr langsam auf.



### Tiefengnom-Illusionist

Die Tiefen gnome, auch Svirfnebli genannt, stammen aus der Unterwelt und haben traditionell ein Problem mit Dunkel elfen, von denen sie mit Vorliebe versklavt werden. Neben ihrer obligatorischen Nachtsicht zeichnen Sie sich durch hohe Geschicklichkeit aus und genießen im Kampf gegen Goblins und Kobolde diverse Boni. Außerdem dürfen sie sich einmal pro Tag unsichtbar machen.

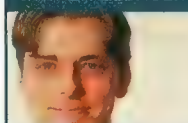


### Aasimar-Paladin

Wenn sich Gottheiten mit Sterblichen einlassen, kommt nach neun Monaten schon mal ein Aasimar dabei heraus. Erkennen kann man sie prima an den goldenen Augen und daran, dass sie vorzugsweise gegen das Böse kämpfen. Ihre große Weisheit und das natürliche Charisma machen sie für den Job eines Paladins wie geschaffen. Hinzu kommt, dass sie gegen Gift und Kälte besonders gut gefeit sind.



## MEINUNG



Wann wird's mal wieder richtig Sommer? Mir doch egal!

Einen Kardinalfehler hat sich Black Isle leider erlaubt – für ein lineares Rollenspiel sind mir manche Dungeons einfach einen Tick zu groß. Das dritte Kapitel spielt zum Beispiel ausnahmslos in und um einen riesigen Eistempel. Muss doch nicht sein. Davon mal abgesehen, ist **Icewind Dale 2** ein herrlich altmodisches Rollenspiel, und das im positiven Sinn. Keine tolle Grafik, nur sporadische Sprachausgabe, mickrige Zwischensequenzen. Objektiv muss ich das rügen, subjektiv ist es mir völlig egal, weil die Atmosphäre stimmt, die Story packend erzählt wird und der Humor einfach wunderbar böse ist. Profis werden außerdem ihre helle Freude an den knackigen Rätseln haben. Was als „kleiner Bruder“ von **Baldur's Gate 2** begonnen hat, ist nun ein erfrischend eigenständiges Spiel, das zwar noch nicht ganz aus dem großen Schatten treten konnte, aber auf dem besten Weg dazu ist. Wer seine Rollenspiele klassisch, linear und komplex will, wird **Icewind Dale 2** mögen. Wer bereits den Vorgänger mochte, wird es lieben.

## TESTURTEIL

### ICEWIND DALE 2

#### ENTWICKLER

Black Isle

#### PREIS

Ca. € 40,-

#### USK

Ab 12 Jahren

#### ZIELGRUPPE

Fortgeschrittene, Profis

#### SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar: Drei Stufen

#### MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Internet: 6

1 Sp./Packung

#### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

350 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Standard High-End Luxus

#### PRO & CONTRA

Sehr komplex

Straffe Handlung

Dichte Atmosphäre

Grafisch veraltet

Dungeons einen Tick zu groß

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHÄRE

SPIELEDISIGN

MEHRSPIELER

69%

83%

90%

86%

82%

79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ICEWIND DALE 2 mochten.



# Morrowind (dt.)



**Die Dunkelelfen lernen Deutsch** - endlich gibt es die vollständig lokalisierte Morrowind-Version.



**SISYPHUS-ARBEIT** Rund 700.000 Wörter mussten in den umfangreichen Dialogen übersetzt werden. Das Resultat kann sich sehen lassen.

**E**inen knappen Monat später als ursprünglich geplant, können nun auch Rollenspieler, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, die gigantische Spielwelt von **Morrowind** erkunden. Und zwar ohne Abstriche – Ubi Soft

hat bei der deutschen Lokalisierung nämlich erstklassige Arbeit geleistet. Eine Million Wörter (zum Vergleich: ein herkömmliches Taschenbuch bringt es auf etwa 40.000) hat das zuständige Team seit Dezember letzten Jahres übersetzt, Schnitzer gibt es

keine. Ob nun in den Dialogen oder in den zahlreichen Büchern, die deutsche Fassung ist stimmig und professionell. Ähnlich gut gelungen sind die Sprachaufnahmen. Obwohl es unter den Sprechern keine bekannten Namen gibt, passen die Stimmen durch die Bank gut zu den jeweiligen Rollen. Wer sich im Mai nicht gedulden konnte und **Morrowind** als englische Version mit deutschsprachigem Handbuch erwarb, kann die CD nun an Ubi Soft einsenden und erhält kostenlos die komplett deutsche Fassung. Ausgenommen von diesem Service sind US-Versionen, also auch die Collector's Edition. Eine Warnung am Rande: Die Spielstände können nicht übernommen werden und englische Plug-ins sind ebenfalls nicht lauffähig. Wer mit diesen beiden kleinen Mankos leben kann, darf endlich in das beste Rollenspiel des Jahres eintauchen.

JOCHEN GEBAUER

**TESTURTEIL  
SPIELETTITEL**

**ENTWICKLER**  
Bethesda

**ANBIETER**  
Ubi Soft

**PREIS**  
Ca. € 40,-

**TERMIN**  
Erhältlich

**USK**  
Ab 12 Jahren

**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Eine Stufe: Schwierig

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Netzwerk: –  
Internet: –  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER**

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen:

**PRO & CONTRA**

- Riesige Spielwelt
- Völlige Handlungsfreiheit
- Spannende Story
- Gute Übersetzung
- Spielstände nicht kompatibel

**GRAFIK** 85%

**SOUND** 84%

**STEUERUNG** 89%

**ATMOSPHÄRE** 91%

**SPIELEDISIGN** 88%

**MEHRSPIELER** 91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NEVERWINTER NIGHTS oder GOTHIC mochten.



**GOLD GAMES 6**

UVP: 34,95 Euro

**ZEIT, SICH MAL ZU TRENNEN**  
15 Gründe sprechen dafür:

Die Spiele: M. • Gothic • Starlancer • Motorcade Madness 2  
Rally Championship 2002 • Battle Realms • Silent Hunter II  
Rayman M • Real of Radiance • Rune of Myth-Dragon  
Evil Twin • Grandia II • Conflict Zone • Warlords Battlecry II  
Der Weg nach El Dorado • Schiene und Strasse

Einzelstückliche Verkaufszahlen: 34,95 Euro

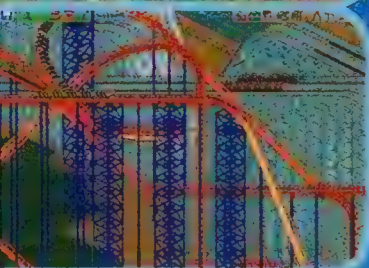
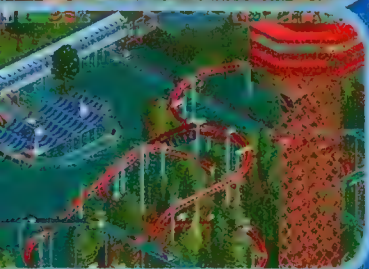
**PC CD**

**Ubi Soft**

www.ubisoft.de



PC  
CD



Sie wollen ALLES selbst bestimmen? Kein Problem mit den neuen Tools für Eigenkreationen - ab sofort gibt es auch "Franks Fußball Farm" und "Renates Raketen Rampe".



Mit jeder Menge neuer Attraktionen inklusive der besten Bahnen aus den weltbekannten Six Flags Parks - nur die verrücktesten Konstruktionen sind gut genug für Ihre Gäste.



Vergessen Sie alle Limits: jetzt werden die Vergnugungsparks und die Achterbahnen noch gigantischer als in Ihren kühnsten Träumen.



**Ab Ende Oktober im Handel.**

Chris Sawyer

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and all related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. (®), TM and (C) 2002





# SCREAM FOR MORE

## RollerCoaster TYCOON 2



- Lautstärke bringt Ihnen bares Geld. Denn je lauter Ihre Gäste schreien, desto sicherer können Sie sein, was diese wollen: MEHR! Höher, größer, verrückter. Und sie werden ihn bekommen, den Freizeitpark der unendlichen (Un-)Möglichkeiten, um sich die Seele für immer mehr aus dem Leib zu schreien.

[www.RollerCoasterTycoon.com](http://www.RollerCoasterTycoon.com)

  
INFOGRAMES





Was für ein Tor!

Ob er den Pfosten wohl  
auch so schön trifft?


**Für alle, die kein langweiliges Leben führen: [www.allianz.de/gofuture](http://www.allianz.de/gofuture)** . Wenn man schon wie ein

Amateur spielt, sollte man sich wenigstens wie ein Profi absichern. Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für

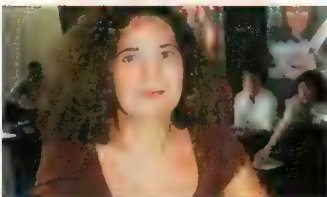
alle bis 25 Jahre finden Sie zu attraktiven Angeboten unter: [www.allianz.de/gofuture](http://www.allianz.de/gofuture)

**Allianz** 

Versicherung Vorsorge Vermögen





VIER FRAGEN AN  
DEN HERSTELLER

**SEVGİ KIRIK** ist Marketing Managerin von Empire Interactive Deutschland.

**PC Games:** Warum wurde Crazy Taxi lediglich 1:1 für PC umgesetzt?

**Kirik:** „Dazu waren wir vertraglich verpflichtet. Wir durften keinerlei Änderungen vornehmen.“

**PC Games:** Das Dreamcast-Original hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Warum wurde die PC-Version gegenüber dem Dreamcast-Original nicht grafisch aufgeböhrt?

**Kirik:** „Die Auflösung haben wir verbessert, allerdings mussten wir die Texturen des Originals verwenden.“

**PC Games:** Warum wurde die Musik gegenüber der Konsolen-Version ausgetauscht?

**Kirik:** „Der Stil kam damals sehr gut an, aber die Songs waren bereits drei Jahre alt. Da wir auf die Musik Einfluss nehmen konnten, haben wir uns für aktuellere Titel entschieden.“

**PC Games:** Ist bereits eine Fortsetzung zu Crazy Taxi geplant?

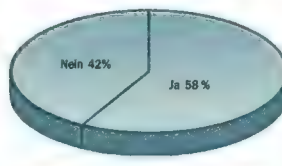
**Kirik:** „Dazu kann ich leider nichts sagen.“

## Crazy Taxi



**W**enn Sie in GTA 3 oder Mafia mit Begeisterung Fahrgäste in Ihrem Taxi durch die Stadt kutschieren und dabei durch das konsequente Ignorieren der StVO neue Flensburg-Punkte-Rekorde aufstellen, dann könnte Ihnen auch Crazy Taxi Spaß machen. In zwei großen Metropolen sammeln Sie mutige Passagiere ein und bringen sie auf dem schnellsten Weg ans Ziel – und der kann schon mal über einen belebten Marktplatz führen. Gute Ortskenntnisse sind jedoch unabdingbar. Auf Segas mittlerweile eingestellter „Next Generation“-Konsole Dreamcast wurde der Titel zum „Muss-man-haben-Spiel“. Wie schon bei Virtua Tennis hat Empire Interactive die Rechte für eine PC-Umsetzung erworben, sich aber leider eng an das Original halten müssen. Deshalb wurde das Spiel weder durch neue Städte, Fahrzeuge, Modi oder Chauffeure aufgewertet noch grafisch aufgeböhrt – schade.

## Würden Sie Crazy Taxi weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

So bewerten die PC-Games-Leser  
(in Schulnoten):

Einstiegsfreundlichkeit	1,92
Musik	2,10
Steuerung	2,16
Soundeffekte	2,43
Animationen	2,62
Kommentare/ Sprachausgabe	2,66
Grafik	2,80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,88
Innovationen	3,08
Langzeitmotivation	3,73

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Einfach zu erlernen
2. Eingängige Steuerung
3. Großes Stadtgebiet
4. Anpeitschende Musik
5. Taugt als Party-Spiel



1. Geringe Langzeitmotivation
2. Veraltete, schlichte Grafik
3. Schwammiges Fahrverhalten
4. Sprüche wiederholen sich
5. Keine Original-Musik



## Die Meinung der PC-Games-Leser:

YEGI WANG (16),

Schüler aus Höchststadt

„Ein nettes Spiel für zwischen-durch, doch wer Crazy Taxi schon auf Dreamcast gespielt hat, wird bei der PC-Version enttäuscht. Dieselbe Grafik, keine Neuerungen und die Sprachausgabe nervt, da man alle paar Sekunden denselben blöden Satz vom Gast hört. Die Steuerung ist sehr simpel, also eigentlich für Anfänger optimal.“

STEFAN WÄCHTER (26),

Student aus Stendal

„Grafik von vor drei Jahren, Fahrverhalten und das Fahrgefühl unter aller Kanone! Das Navigieren durch die Stadt ist unnütz schwer, da ich keine Karte der Stadt einblenden kann. Der Pfeil zeigt nur die ungefähre Richtung an, was manchmal verwirrt. Mein Fazit: Das Geld sollte man lieber in GTA 3 oder Mafia stecken.“

SEBASTIAN STANGE (28),

Student aus Dresden

„An Crazy Taxi scheiden sich sicher die Geister. Es ist halt ein Highscore-Jagdspiel. Am besten gespielt mit ein paar Kumpels, die sich immer wieder überbieten. Für mich ist das nix. Der einseitige Spielverlauf wiederholt sich ständig. Außerdem arbeitet man auf kein Ziel hin. Meine Version fand nach zwei Tagen einen neuen Besitzer.“

STEFAN KAMMLER (17),

Schüler aus Holzkirchen

„Crazy Taxi ist kein Spiel, das einen für Wochen täglich stundenlang fesselt, sondern eher eine Spielerei für zwischendurch. Es macht einfach Spaß, mit über hundert Sachen eine steile Straße hinunterzufahren und dabei zu versuchen, möglichst dicht zwischen den Autos durchzukommen, um ein paar Dollar extra zu verdienen.“

## CHARTS

Die beliebtesten Sportsiele der PC-Games-Leser:

1. **Grand Prix 4**  
Formel-1-Simulation | Infogrames
2. **NHL 2002**  
Eishockey-Simulation | EA Sports
3. **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Fun-Sport | Activision
4. **FIFA 2002**  
Fußball-Simulation | EA Sports
5. **F1 2002**  
Formel-1-Simulation | EA Sports
6. **FIFA WM 2002**  
Fußball-Simulation | EA Sports
7. **Need for Speed: Porsche**  
Rennspiel | Electronic Arts
8. **MS Flight Simulator 2002**  
Flugsimulation | Microsoft
9. **F1 Racing Championship**  
Formel-1-Simulation | Ubi Soft
10. **Grand Prix 3**  
Formel-1-Simulation | Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)





# NHL 2003



**GLANZPARADE** In den höheren Schwierigkeitsstufen holen die Goalies so manchen Unhaltbaren aus dem Winkel – mit Händen und Füßen.

## Lohnt der Kauf für Besitzer der Vorgänger-Version?

Diese Frage stellt sich bei der NHL-Serie immer wieder.

In diesem Jahr ist die Antwort eindeutig.

**D**er Angriff gewinnt Spiele, die Abwehr gewinnt Meisterschaften, sagen die Amerikaner. Die alte Weisheit bringt das Spielgefühl von **NHL 2003** auf den Punkt. Wer in der aktuellen Version der Eishockey-Simulation um den Stanley-Cup mitspielen will, muss sich richtig anstrengen. 30 Originalteams aus der NHL betei-

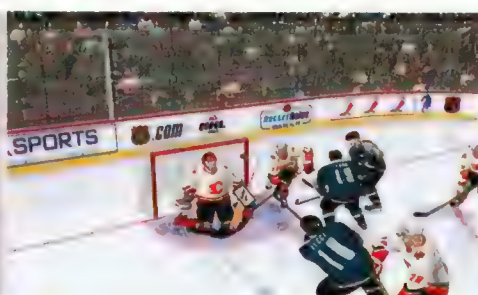
gen sich an der Jagd auf die hässlichste Trophäe im Profisport, hinzu kommen noch einmal 20 Nationalmannschaften und vier All-Star-Teams. Neben dem Karriere-Modus, bei dem Sie auch als Manager tätig werden dürfen, stehen Freundschaftsspiele, Play-offs und Turniere auf dem Programm – eine Möglichkeit zum Trainieren, wie

etwa die genialen Drill-Übungen in **Madden 2003**, gibt es nicht. Auf dem Eis angekommen, sieht es zunächst danach aus, als sei alles beim Alten geblieben; auch in grafischer Hinsicht. Ein paar zusätzliche Polygone, die ein oder andere neue Animation und komplett überarbeitete Gesichtstexturen der Spieler – auffallen werden Ihnen die optischen

Detailverbesserungen erst beim Torjubel, oder wenn einer Ihrer Angreifer verletzt vom Feld humpelt. Damit das nicht passiert, stehen Ihnen nun gleich acht Dribbel-Möglichkeiten zur Verfügung, von denen auf Knopfdruck zufällig eine ausgewählt wird. Auf Wunsch dürfen Sie den Gegner auch manuell per Analogstick austanzen, in der Praxis erweist sich das aber als enorm schwierig. Coole Tricks mit Schläger und Puck füllen mit der Zeit den so genannten Gamebreaker-Balken. Ist der voll, 'zoomt' die Kamera auf Knopfdruck an den puckfüh-



**PREISFRAGE** Wo ist der Puck? Die Gamebreaker-Funktion ist eine gute Idee, scheitert aber an der unvoreilhaftesten Perspektive.



**KNIEFALL** Die San Jose Sharks erhöhen auf 2:0, der Keeper der Calgary Flames kann dem Puck nur noch nachschauen.



**SCHLAGSCHUSS** Die Overhead-Kamera ist die übersichtlichste Perspektive. Freie Mitspieler und gute Schusspositionen erkennen Sie hier am schnellsten.



renden Spieler heran, das Geschehen verlangsamt sich zur Zeitlupe, nur Ihr Akteur kann sich noch ganz normal bewegen. Gut gedacht, schlecht gemacht: Der vermeintliche Vorteil ist nämlich keiner, da durch die neue Perspektive jede Übersicht flöten geht. Und gerade auf die sind Sie mehr denn je angewiesen – da der Gegner (dessen Cleverness Sie wie gewohnt mit vielen Detaileinstellungen an Ihre Vorlieben anpassen dürfen) kompromisslos checkt, Pässe blitz-

schnell abfängt und Chancen eiskalt verwandelt. So sind insbesondere auf der höchsten der vier Schwierigkeitsstufen sichere Zuspiele der Schlüssel zum Sieg. Erschwerend kommt noch hinzu, dass der Puck nicht wie in den Vorgängern automatisch angenommen wird, wenn einer Ihrer Spieler in der Nähe ist, sondern schon ziemlich genau mit dem Schläger „erwischt“ werden muss. Wunderschöne Kombinationen hin oder her, vor dem Tor bekommen nun

sogar abgebrühte Profis kalte Füße. Grund: Die Goalkeeper haben ihren Kasten zur Bank von England erklärt und weigern sich beharrlich (und in hohen Schwierigkeitsgraden oft unrealistischerweise), selbst die schärfsten Schlagschüsse passieren zu lassen. Für Aufmunterung sorgen die herrlich witzigen US-Kommentatoren, die sich mit Vorliebe gegenseitig auf den Arm nehmen und auch in der deutschen Version enthalten sein werden.

JOCHEN GEBAUER

## MEINUNG



Die beste Neuerung ist der geniale Soundtrack von Jimmy Eat World und Papa Roach. Das sagt eigentlich schon alles, oder nicht?

Dass die Trading-Karten von NHL 2002 nicht übernommen wurden, ist mir herzlich egal. Was mir aber wirklich sauer aufstößt, ist die Tatsache, dass EA für den Online-Modus nach 60 Tagen Kohle sehen will. Man muss sich nur mal vorstellen, was passieren würde, wenn Blizzard auf die Idee käme, das Battle.net kostenpflichtig zu machen. Ein Jahr hatte EA Sports Zeit – zwei neue Features (von denen eins oft völlig nutzlos ist), eine minimal verbesserte Optik und eine unwesentlich stärkere KI sind die magere Ausbeute. Trainingsmodi oder ein Editor (bei Madden 2003 mittlerweile Standard) – Fehlanzeige. Was schon für ein Add-on mau wäre, wird zum Vollpreis verkauft. Die Quittung: Der „90er“ ist futsch. NHL 2003 ist ohne Zweifel eine erstklassige Eishockey-Simulation, der neue American-Sports-Spitzenreiter heißt allerdings Madden 2003.

## TRICKSEN wie die Profis

Acht brandneue Finten können auf Knopfdruck ausgelöst werden. Kombiniert lassen Sie damit (fast) jede gegnerische Abwehr ganz alt aussehen.



Die LA Kings im Angriff. Allison wird gleich von zwei Gegnern in die Zange genommen.

Nach einer kurzen Körpertäuschung laufen die Beiden ins Leere. Der Winkel ist aber noch zu spitz.



Allison legt sich den Puck zwischen den Beinen hindurch. Der Keeper kommt ein Stück aus seinem Kasten heraus ...

... und wird prompt verladen. Auch der dritte Abwehrspieler konnte den blitzschnellen Bewegungen nicht folgen.



Allison dreht sich noch einmal. Wieder läuft die Abwehr ins Leere und dem Goalie ist die Sicht versperrt.

Ein kurzer Schlenzer mit der Rückhand und drin ist er. Da kann Calgarys Torhüter nur noch große Augen machen.

## TESTURTEIL

NHL 2003

**ENTWICKLER**  
EA Sports

**ANBIETER**  
Electronic Arts

**PREIS**  
Ca. € 45,-

**TERMIN**  
Erhältlich

**USK**  
Ohne

**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: Variabel

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 6 Netzwerk: 12  
Internet: 12 1 Sp./Packung

**TESTCENTER**   
**Prozessor in Megahertz:** 500 1000 2000  
**Arbeitsspeicher:** 256 MB 512 MB  
**Grafik-Chip-Klassen:** Low-Cost High-End Low-End

### PRO & CONTRA

- Die beste Eishockey-Simulation
- Perfekte Stadion-Atmosphäre
- Motivierender Franchise-Modus
- Minimale Verbesserungen
- Online-Modus kostenpflichtig

**GRAFIK** 85%  
**SOUND** 91%  
**STEUERUNG** 88%  
**ATMOSPHÄRE** 92%  
**SPIELEDISIGN** 85%  
**MEHRSPIELER** 85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NHL 2002 oder MADDEN 2002 mochten.

89



# Speed Challenge



**STEILE KURVEN** Bei Tempo 350 ist man für überhöhte Kurven sehr dankbar.

**Motoren heulen, Geschwindigkeit rauscht, der Tunnel blickt.** Villeneuve träumt von einer besseren Zukunft.

**FEUCHTE TRÄUME** In Villeneuves Visionen ist es zeitweise recht nass.

## GESCHLOSSENE GESELLSCHAFT

Die hochglanzpolierten Wagen wirken wie eine Mischung aus F1-Boliden und GT-Prototypen.

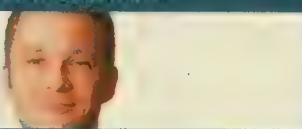
**D**ie Formel 1 ist zum Schaulauf verkommen, die neue LeMans-Serie feiert hingegen überraschende Erfolge. Kein Wunder, dass sich Ex-F1-Weltmeister Villeneuve, der ohnehin gerade eine fahrerische Auszeit zu nehmen scheint, eine neue Serie wünscht: die Geschwindigkeiten der Formel 1, die aufregenden Wagen der Le-Mans-Serie und das Regelwerk eines Seifenkistenrennens. Eine solche Serie präsentiert **Speed Challenge**: Jacques Villeneuve's

**Racing Vision.** Die futuristischen Coupés fahren auf insgesamt zwölf, in 23 Einzelserien gruppierten Strecken. Regeln gibt es keine: Man darf nach Herzenslust drängeln, blockieren und Schikanen über das Kiesbett abkürzen. Auch auf Boxenstopps wird verzichtet, denn zum einen wird nicht getankt und zum anderen verschleifen die Reifen nicht. Sollte man dennoch mit der Reifenwahl oder der Spoilereinstellung nicht zufrieden sein, lässt sich dies während der Fahrt

ändern. Die Rennen auf den abwechslungsreichen Pisten weisen **Speed Challenge** als waschechten Funracer aus: In erster Linie ist das Spiel einfach nur schnell. Tempo 400 wird trotz der aseptischen Grafik hautnah vermittelt, wofür vor allem der Motorensound und die geschwindigkeitsabhängige Steuerung sorgen. Abgesehen davon ist vom Fahrmodell nur wenig zu erkennen – obwohl es zahlreiche Möglichkeiten gibt, das Fahrzeug-Setup zu verändern.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Der hohen Geschwindigkeit, dem einzigen Vorzug des Spiels, darf man nicht verfallen.

**Speed Challenge** ist ein rundes Produkt: Nirgends hat das Spiel Ecken und Kanten vorzuweisen. Die Fahrzeug-Designs sind gefällig, allerdings nicht wirklich aufregend. Das Fahrgefühl ist okay, es lässt den Bauch aber völlig unbeeindruckt. Die Strecken sind ebenfalls ganz nett, aber eben auch kein Feuerwerk der Fantasie. Nur schnell ist das Spiel, richtig schnell. Dem Geschwindigkeitsrausch darf man auf den langen Geraden dennoch nicht verfallen, da die Bodenhaftung der Wagen in den Kurven doch arg zu wünschen übrig lässt. Damit ist Jacques Villeneuve's **Racing Vision** ein passabler Zeitvertreib für die Mittagspause, an den Abenden sollte man hingegen den Rennsportübertragungen auf DSF und Eurosport den Vorzug geben. Dort wird zwar weniger Interaktion, dafür aber weitaus mehr Abwechslung und Spannung geboten.

## TESTURTEIL SPEED CHALLENGE

<b>ENTWICKLER</b>	Ubi Soft	<b>ANBIETER</b>	Ubi Soft
<b>PREIS</b>	Ca. € 35,-	<b>TERMIN</b>	26. September
<b>USK</b>	Ohne	<b>SPRACHE</b>	Englisch
<b>ZIELGRUPPE</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene		
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b>	Einstellbar: 3 Stufen		
<b>MEHRSPIELER</b>	Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung	

<b>TESTCENTER</b>	Tech. unvollständig	Altsystem
<b>Prozessor in Megahertz:</b>		
400	1000	2000
<b>Arbeitsspeicher:</b>		
64 MB	128 MB	256 MB
<b>Grafik-Chip-Klassen:</b>		
Standard	High End	Low End

## PRO & CONTRA

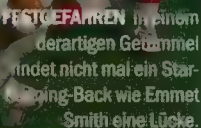
- Hohe Geschwindigkeit
- Zahlreiche Rennstrecken
- Alberne Fahrzeuge
- Wenig Fahrgefühl
- Zu einfaches Setup

<b>GRAFIK</b>	71%
<b>SOUND</b>	80%
<b>STEUERUNG</b>	76%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	32%
<b>SPIELEDISIGN</b>	56%
<b>MEHRSPIELER</b>	64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **POWERSLIDE** oder **DIE 24 STD. VON LE MANS** mochten.

64





**W**enn Sie nicht wissen, was ein Audible, ein Fumble oder eine Linebacker ist, dann werden Sie dumm sterben – jedenfalls wenn es nach **Madden 2003** geht. Wer die komplizierten Regeln des American Football nicht kennt, den lässt EA Sports im Regen stehen. Football-Kenner bekommen hingegen die beste Simulation ihrer Lieblingssportart. Wie

gewohnt stehen alle aktuellen NFL-Teams mit den echten Spielern zur Auswahl, im Liga-Modus darf auf der Jagd nach dem Superbowl eifrig gehandelt und eingekauft werden. Die Matches selbst sind ein optisches und akustisches Feuerwerk – perfekte Kommentare, butterweiche Animationen, tosende Zuschauer und Tacklings, bei denen man unwillkürlich die Hände vors Gesicht schlägt. Auch in Sachen Steuerung gibt sich **Madden** keine Blöße, ein Gamepad mit acht Tasten vorausgesetzt. Neu sind die diversen Trainingscamps, in denen Sie für die hektischen Spielsituationen in Ruhe trainieren können. Eine Wohltat für Anfänger. In den hohen Schwierigkeitsstufen sind weite Pässe und spektakuläre Läufe nun deutlich schwieriger – wer den starken Computergegner dennoch zum Frühstück verputzt, darf sich online gegen andere menschliche Spieler beweisen.

JOCHEN GEBAUER

JOCHEN GEBAUER

# TESTURTEIL

## MADDEN NFL 2003

ENTWICKLER

EA Sports

ANBIETER

Electronic Arts

PREIS

Ca. € 40,-

TERMIN

Erhältlich

USK

Ohne

SPRACHE

Englisch

ZIELGRUPPE

Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar; Variabel

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 2

Netzwerk: -

Internet: 2

2 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

400

1000

2000

Arbeitsspeicher:

64 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost

PRO & CONTRA

✓

Perfekte Stadion-Atmosphäre

✓

Geniale Trainingscamps

✓

Weiche Animationen

✓

Alle aktuellen Teams und Spieler

✗

Keine Regelerklärungen

GRAFIK

92%

SOUND

90%

STEUERUNG

90%

ATMOSPHÄRE

91%

SPIELEDISIGN

88%

MEHRSPIELER

90%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,

wenn Sie

MADDEN NFL 2002

oder

NHL 2002

mochten.

**PC-Cooling GmbH**  
Hauptstraße 23, D- 24790 Hassmoor  
Tel.: +49 (0) 43 31-35 26 - 90  
Fax: +49 (0) 43 31-35 26 - 914  
Internet: [www.pc-cooling.de](http://www.pc-cooling.de)  
E-Mail: [info@pc-cooling.de](mailto:info@pc-cooling.de)

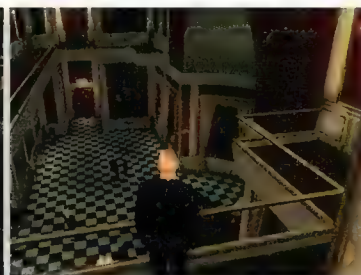
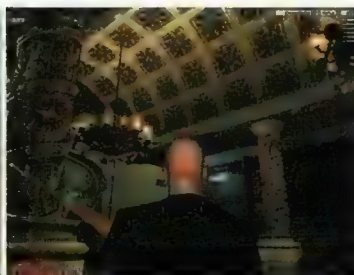




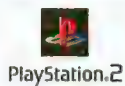


# HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



**PC  
CD**



**EIDOS**  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



# Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.

**S**

o finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

## PC-Games-Top-100

Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

## Add-ons

Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

## Spielesammlungen

Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

## Die „schwarze Liste“

Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

## Neuerscheinungen

Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

## PC-GAMES-TOP-100 - UNSERE REFERENZEN

### STRATEGIE ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von  
Rüdiger Steidle

**Warcraft 3**  
In der Internet-Liga Battleten ringen zigtausend Echtzeit-Strategen mit Orks, Menschen, Nachtelfen und Untoten um die Tabellenspitze. Nicht nur im Mehrspielermodus ist Warcraft 3 Genrekönig.

Ausgabe: 06/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- **92**

**Battle Realms**  
Noch einen Monat, dann bringt der Winter des Wolfes neue Einheiten und Feldzüge für den fernöstlichen Echtzeit-Hit. Die Erweiterung-CD soll noch im November erscheinen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- **88**

**Empire Earth**  
Mit dem Add-on Zeitalter der Eroberungen schlagen die Stainless Steel Studios noch einmal hundert Jahre auf die spielgewordene Menschheitsgeschichte: Sie kommandieren Battlerechs auf dem Mars.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- **87**

**Age of Empires 2: Age of Kings**  
Der Nachfolger Age of Mythology rückt in greifbare Nähe: Einige Ausenwählte können sich bereits im groß angelegten Betatest von den Qualitäten der 3D-Schlachtfelder überzeugen.

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**

**Mech Commander 2**  
Der einzige Genre-Vertreter, der nicht auf Massenschlachten, sondern auf knifflige Scharmützel setzt. Diese sind dafür umso spannender, nicht zuletzt dank der schön in Szene gesetzten Kampfroboter.

Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **84**

### STRATEGIE AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von  
Petra Maueröder

**Black & White**  
Das Götterspiel von Peter Molyneux scheldet immer noch die Geister. Die einen finden die Kreaturen-Aufzucht langweilig, die anderen schlichtweg genial. Letztere dominieren unter unseren Lesern.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **92**

**Die Sims**  
Die emsigen Sims brechen nicht nur alle Verkaufsrekorde, sondern stellen auch eine neue Bestmarke für erscheinende Add-ons auf. Neu im Add-on-Sortiment: Tierisch gut drauf.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- **90**

**Wiggles**  
Putzige kleine Kobolde, haarige Missionen und viel Humor – die buddelnden Wiggles muss man einfach gern haben. Wenn Sie nur nicht immer an das Eine denken würden.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **89**

**Stronghold Crusader**  
Die Neuaufgabe der Burgenbauerei bietet einen Aufbau- und einen Mehrspielermodus. Gruppen und Spielmodi. Der Multiplayermodus ist besonders spannend, egal ob mit Computergegner oder Kampfbots.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- **85**

**Die Siedler 4**  
Wenn kleine Römer über Ihren Bildschirm wuseln, haben Sie entweder zu viele haluzinogene Drogen genommen oder Die Siedler 4 installiert. Wir raten zu den Siedlern. Am besten mit Mission-CD.

Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **85**

### STRATEGIE RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von  
Rüdiger Steidle

**Civilization 3**  
Die demnächst erscheinende Mehrspieler-Erweiterung macht einen exzellenten Eindruck: Dank der neuen „Runden-Uhr“ dauern Multiplayer-Partien nicht mehr so ewig wie früher.

Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **85**

**Age of Wonders 2**  
Das Entwicklerteam ist fleißig: Nachdem der letzte Patch die Heroes-Alternative um einen einfacheren Schwierigkeitsmodus erweitert hat, soll der nächste für bessere Mehrspielerbalance sorgen.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- **84**

**Etherlords**  
Auch wenn der Nachfolger bereits in den Startlöchern steht: Etherlords 1 ist auf jeden Fall einen Blick wert – nicht nur dank der schönen 3D-Grafik. Vor allem die Rundenschlachten sind spannend.

Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- **82**

**Civ: Call to Power 2**  
Nicht von Sid Meier, aber trotzdem Civilization. Dank des attraktiven Budgetpreises der ideale Kauf für alle, die in die ultra-komplexe Civilization-Welt reinschnuppern möchten.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **81**

**Heroes of Might & Magic 4**  
Wer schon alle Kampagnen durchgespielt hat und nach neuen Szenarien dürstet: Im Internet findet sich mittlerweile eine ganze Reihe exzellenter Karten, die die berühmte Heroes-Sucht stillen.

Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **81**

### STRATEGIE WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von  
Petra Maueröder

**Port Royale**  
Das kostenlose Add-on ist online, die Kapferfahrt geht weiter. Wer seine Dublonen im Spielversteck horten will oder mit neuen Schiffen auf Beutezug gehen möchte, schaut auf unsere Cover-DVD.

Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | Preis: ca. € 45,- **88**

**Die Gilde**  
Im Dezember kommt das lang ersehnte Add-on. Mit dem Friedhofswärter gibt es dabei einen komplett neuen Beruf, über den die Entwickler aber noch nicht zu viel verraten wollen. Wir bleiben am Ball.

Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **87**

**Fußballmanager 2002**  
Sind Sie Lautern-Fan? Ja? Dann machen Sie den roten Teufeln und ihrer roten Laternen doch mal gehörig Beine. Oder behaupten Sie sich mit dem VfL Bochum an der Tabellenspitze.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- **86**

**Patrizier 2**  
Die Karibik-Abenteuer von Port Royale sind einen Tick besser, der Abstecher in europäische Gewässer kann sich aber durchaus lohnen – gerade, was den Preis angeht.

Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **85**

**Der Industriegigant 2**  
Schröder oder Stoiber? Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die Wahl bereits gelaufen. Egal wie es ausgeht, Sie können den Politikern zeigen, wie man eine Wirtschaft ankurbelt.

Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- **84**



## STRATEGIE TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von  
Rüdiger Steidle



**Commandos 2: Men of Courage**  
Noch sind die Weltkriegs-Veteranen einsame Genrespitze, was Grafik, Komplexität und Missionsdesign anbelangt. Mal sehen, ob sich das ändert, wenn nächsten Monat Robin Hood seinen Auftritt hat.

Ausgabe: 07/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- **90**



**Desperados**  
Das deutsche Entwicklerteam Spellbound hat den Nachfolger Robin Hood beinahe fertig gestellt. Der glänzt vor allem mit innovativen Action-Kämpfen. Aber auch der Vorgänger ist einen Blick wert.

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **87**



**Commandos**  
Wer Commandos nicht kennt, hat verpennt. Deshalb ab zum Spielshop und den Klassiker zum Budget-Preis mitnehmen. Für die 10 Euro können Sie sich nichts falsches machen.

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- **81**



**Fallout Tactics**  
Den Taktik-Ableger gibt es seit kurzem zusammen mit seinen Rollenspiel-Brüdern im „Radioactive Pack“ zum Budget-Preis. Auf jeden Fall eine lohnende Investition!

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- **79**



**Star Trek: Away Team**  
Verkürzen Sie sich doch die Wartezeit auf den Ego-Shooter Elite Force 2 mit einer Partie Away Team: Da sehen Sie die Kommando-Einsätze aus einer völlig neuen Perspektive.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **79**

## ACTION EGO-SHOOTER

vorgestellt von  
Christian Müller



**Unreal Tournament 2003**  
Es kann nicht nur der Spieß von nebenan: Midway entwickelt zusammen mit Epic Games einen weiteren Ego-Shooter von Unreal-Titel. Er enthält eine Reihe von Add-ons, die das Spiel noch zugänglicher machen.

Ausgabe: 11/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **92**



**Jedi Knight 2: Jedi Outcast**  
„Sur-sur!“ Keiner schwingt das Laserschwert eleganter als Jedi-Ritter Kyle Katarn. Die Star Wars-Oper von Raven Software ist nach wie vor das Singleplayer-Nonplusultra.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- **90**



**No One Lives Forever**  
Die virtuelle Konkurrentin von Austin Powers und James Bond heißt Cate Archer und zieht bald in ihr zweites Abenteuer. Auf Seite 54 lesen Sie die aktuellsten Informationen über NOLF 2.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- **88**



**Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**  
Wer die Demo von Battlefield 1942 ausgiebig gezipelt hat, für den ist Medal of Honor die ideale Einzelspieler-Variante. Nach wie vor das beklemmende Highlight: Die Landungsszene in der Normandie.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **86**



**Aliens vs. Predator 2**  
Marine gegen Aliens gegen Predator. Der ungleiche Dreikampf baut mit seinen Schockeffekten mächtig Atmosphäre auf. Das durchwachsene Add-on ist aber nur für Hardcore-Fans empfehlenswert.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- **85**

## ACTION TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von  
Christian Müller



**Operation Flashpoint**  
Da zockt nicht nur der Spieß von nebenan: Realistischer als OFP hat noch kein Spiel das Soldatenleben simuliert. Wer immer noch nicht genug bekommen kann, spielt die beiden erstklassigen Add-ons.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- **89**



**Battlefield 1942**  
Nicht nur das Spiel, sondern auch die Grafik. Battlefield 1942 ist ein Spiel, das in der Welt der Ego-Shooter noch nie gesehen wurde. Es ist ein Spiel, das in der Welt der Ego-Shooter noch nie gesehen wurde.

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **87**



**Counter-Strike 1.5**  
Battlefield 1942 oder Counter-Strike? Dem nach wie vor beliebtesten Online-Shooter der Welt droht die Wachablösung. Ob sich die Weltkriegsschlacht gegen den Anti-Terror-Kampf durchsetzt?

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **84**



**Ghost Recon**  
Tom Clancy überall. Der Anschlag läuft im Kino, seine Bücher zieren die internationalen Bestseller-Listen und auch Ghost Recon kann mit dem spannenden Szenario des Thriller-Spezialisten punkten.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **83**



**Project I.G.I.**  
Ohne Taktik und Köpfchen geht bei Project I.G.I. gar nix – wer auf wildes Ballern aus ist, wird sein blaues Wunder erleben. Einzige die nur rudimentär vorhandene Speicherfunktion stört den Spielwitz.

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **82**

## ACTION ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von  
Thomas Weiß



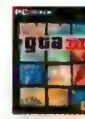
**Mafia: The City of Lost Heaven**  
Schenkt man den Entwicklern Glauben, so wird in Kürze ein Patch erscheinen, der erstmals die KI-Probleme löst und zweitens einen Multiplayer-Modus aktiviert. Zwei Gründe mehr, Mafia zu kaufen.

Ausgabe: 10/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- **89**



**Deus Ex**  
Deus Ex ist knapp zwei Jahre nach seinem Erscheinen noch immer einzigartig. Kein anderes Spiel schafft es, Action und Rollenspiel so clever zu verbinden wie Warren Spector's Meisterwerk.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **89**



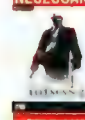
**Grand Theft Auto 3**  
Ja, Mafia hat die schönere Grafik, die spannendere Story und die cooleren Charaktere. Aber nirgends sonst macht es so viel Spaß, mit einem geklauten Auto durch eine City zu flitzen wie in GTA 3.

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- **89**



**System Shock 2**  
Gäbe es ein Computerspiel-Geschichtsbuch, System Shock 2 hätte sicher einen Platz darin: Wie Deus Ex vereint das Spiel Action- und Rollenspiel-Elemente auf eine Art, die süchtig macht.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **86**

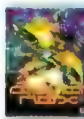


**Hitman 2**  
Gründungsmitglied der Hitman-Reihe. Das Spiel ist ein Meisterwerk der Action- und Rollenspiel-Elemente auf eine Art, die süchtig macht.

Ausgabe: 11/02 | Eidos | Preis: ca. € 40,- **85**

## ACTION SCI-FI-ACTION

vorgestellt von  
Thomas Weiß



**Aquanox**  
Aquanox ist der Unterwasser-Shooter mit der Sofort-Spaß-Garantie. Bald gibt's einen Nachfolger, der den Spielablauf komplexer macht: mit Handel, verzweigten Missionen und mehr Story.

Ausgabe: 03/02 | FishTank | Preis: ca. € 20,- **85**



**Mechwarrior 4: Vengeance**  
Die Blechkameraden altern nicht: Auch knapp zwei Jahre nach dem ursprünglichen Erscheinen von Mechwarrior 4 macht der Mix aus Action und Taktik noch viel Spaß.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**



**Starlancer**  
Den Wing Commander-Erben Starlancer gibt es nicht mehr ausschließlich in Microsofts Action Pack, sondern auch in Ubi Softs grandiosem Spielepaket Gold Games 6 für schlappe 30 Euro.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **84**



**Crimson Skies**  
Crimson Skies, das heißt: blutroter Himmel. Was das mit dem Spiel zu tun hat? Sie sind Flieger, der sich mit an die Zähne bewaffneten Doppeldeckern durch die Lüfte bewegt.

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **83**



**X: Beyond the Frontier**  
Zugegeben: Einen Schönheitswettbewerb wird Beyond the Frontier aufgrund veralteter Grafik nicht mehr gewinnen. Dafür ist's die momentan einzige Option, wenn Sie Spiele wie Elite mögen.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **80**

## ACTION MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von  
Harald Wagner



**Eurofighter Typhoon**  
Über den Wolken ist die Freiheit wohl grenzenlos. Am PC leider nicht, da das starre Korsett der Missionen dem Spieler nur wenig Selbstständigkeit zugesteht. Dennoch die beste militärische Flugsim.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- **88**



**Comanche 4**  
Und hier ist die beste militärische Hubschraubersimulation. Nicht annähernd so realistisch zu fliegen wie Eurofighter Typhoon, dafür aber weitaus einsteigerfreundlicher und actionlastiger.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **83**



**B-17 Flying Fortress 2**  
Kommen wir zur besten Bombersimulation. Die ist trotz langweiliger Missionen durchaus spielenswert, weil man nämlich sämtliche Aufgaben der achtköpfigen Besatzung übernehmen muss.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- **82**



**Panzer Elite: Special Edition**  
Die beste (und einzige) Panzersimulation ist noch immer ein gutes Spiel. Die Special Edition ist mit ihren Editoren und Mods schwieg zu installieren, aber dennoch ein rundes Gesamtpaket.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- **80**



**IL-2 Sturmovik**  
Zum Abschluss kommen wir zu einem Spiel der Superlative: Diese beste militärische Flugsimulation mit Fliegern aus dem Zweiten Weltkrieg ist beispielsweise schön und atemberaubend langweilig.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **77**

## ACTION GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von  
Thomas Weiß



**Rayman 2: The Great Escape**  
Wenn Ihnen Alice und Evil Twin zu „böse“ sind, werden Sie Knuddelheld Rayman sofort ins Herz schließen. Für 10 Euro rennen, hüpfen und ballern Sie sich durch quetschbunte Levels.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- **83**



**Adventure Pinball**  
Dieser Flipper macht Spielhallen überflüssig: Tolle Grafiken dank Unreal-Engine, viel Abwechslung dank Adventure-Einschlag und kleinen Rätseln. Wer Flipper mag, muss zugreifen.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **79**



**Ballerburg**  
Nein, nein. Bei Ballerburg handelt es sich nicht um ein berühmtes Killerspiel, auch wenn das der Name suggerieren will. Hier schießen Sie strategisch mit Kanonen auf die Burg Ihres Gegners – spaßig!

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- **78**



**Sheep, Dog 'n' Wolf**  
Die Looney Tunes sind Vorbild für dieses actionreiche Geschicklichkeitsspiel mit Puzzleeinlagen. Wunderbar ist die Grafik, die mit bunten, bewusst detailarmen Texturen für Comic-Atmosphäre sorgt.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **78**



**Star Monkey**  
Danke, smallrockets.com, für diesen klassischen Shooter: Aus der Draufsicht, aber mit allerlei 3D-Effekten steuern Sie einen kleinen Raumer durch die Luft und ballern, bis ... na ja, Sie wissen schon.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- **75**

## ABENTEUER ADVENTURES

vorgestellt von  
Jochen Gebauer



**Flucht von Monkey Island**  
Jung-Pirat Guybrush stolpert in einer leicht angestaubten Comic-Optik durch haarsträubende Abenteuer. Die Rätsel sind top, der Humor herrlich und ein Nachfolger leider immer noch nicht in Sicht.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**



**Grim Fandango**  
Tim Schafer's skurriles Meisterwerk rund um den durchgeknallten Toten Manny und seine Odyssee durch die Unterwelt wird nur durch die unglückliche Steuerung getrübt. Die Rätsel sind klassisch knackig.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **81**



**Das Geheimnis der Druiden**  
Das Geheimnis ist ... nee, das wird nicht verraten. Das sollen Sie in dieser spannenden Geschichte um Verschwörungen und Intrigen ja herausfinden. Solide Rätsel und eine dichte Atmosphäre inklusive.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- **78**



**Monkey Island 3**  
Viele Fans ziehen Monkey Island 3 dem Nachfolger vor – in Sachen Rätsel und Humor sicher mit Recht. Leider nagt daran der Zahn der Zeit ganz gewaltig. Wer sich davon nicht schrecken lässt, hat Spaß.

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- **78**



**Gabriel Knight 3**  
Was haben Vampire, Temperiertheit und hübsche Frauen gemeinsam? Richtig, Gabriel Knight muss sich mit ihnen rumärgern. Die Geschichte ist heute noch so abgefahren und interessant wie eh und je.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **72**



## ABENTEUER ROLLENSPIELE

vorgestellt von  
Jochen Gebauer

**The Elder Scrolls 3: Morrowind**  
Endlich ist sie da, die deutsche Version des Rollenspiels-Killers von Bethesda. Ob die Übersetzung mit der Original-Version mithalten kann, lesen Sie in unserem Nachtest auf Seite 115.

Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **91**

**Baldur's Gate 2: Schatten von Amn**  
Die Gerüchteküche um eine Fortsetzung des legendären Rollenspiels brodelt gewaltig. Einmal heißt es, Interplay würde an einem dritten Teil werken, dann wieder, dass Bioware die Rechte erwerben will.

Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- **89**

**Gothic**  
Lange nicht so umfangreich wie Morrowind, dafür aber mit einer dichteren Atmosphäre und einer ebenso wunderschönen Spielwelt: Nach wie vor eine echte Rollenspiel-Perle. Wir warten auf Teil 2.

Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- **85**

**Icewind Dale 2**  
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen Darkstone trotz des hohen Alters auch heute noch interessant.

Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- **84**

**Neverwinter Nights**  
Deutsche Spieler sind über die Patch-Politik erzürnt – die Übersetzung der Updates dauert ihnen viel zu lange. Andererseits: In anderen Ländern sind die lokalisierten Versionen erst jetzt erschienen.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **84**

## ABENTEUER ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von  
Jochen Gebauer

**Dungeon Siege**  
Kurzweiliges Hack-&-Slay-Vergnügen mit Abzügen in der B-Note: Story und Quests sind nur rudimentär vorhanden. Traumhaft die Optik: Herrliche Landschaften und spektakuläre Effekte machen Laune.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- **88**

**Diablo 2**  
Spielerisch hat der Klassiker zwar immer noch die Nase vorn – vom Battle.net mal ganz zu schweigen – technisch ist er aber gegen aktuelle Konkurrenten chancenlos. Wir hoffen auf den dritten Teil.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- **86**

**Vampire: Die Maskerade**  
Eine wunderschöne Story führt Sie durch Europa und wichtige Epochen der Neuzeit. So viele kleine Macken Vampire auch hat, so schnell sind Sie dank der Geschichte um Blutsauger Christof vergessen.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **81**

**Darkstone**  
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen Darkstone trotz des hohen Alters auch heute noch interessant.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **78**

**Nox**  
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, darf dennoch zugreifen.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **77**

## ABENTEUER ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von  
Jochen Gebauer

**Dark Age of Camelot**  
Der große Erfolg in Deutschland weckt Hoffnung für zukünftige Online-Rollenspiels-Highlights wie Shadowbane oder Star Wars Galaxies. Ein Genre ist hoffentlich geworden; hoffentlich hält der Trend an.

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- **84**

**Anarchy Online**  
Gut informierte Quellen wollen gehört haben, dass Funcom finanzielle Probleme hat. Die Zukunft von Anarchy Online steht in den Sternen. Wäre schade, das Add-on verspricht nämlich frischen Wind.

Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- **81**

**Everquest**  
Für den neuen deutschen Server sucht Ubi Soft noch Gamemaster – also Spieler, die dafür sorgen, dass alles in geordneten Bahnen verläuft. Bewerbung unter <http://guide.elfoft.com/guideapp>

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **80**

**Asheron's Call**  
Die Fortsetzung soll noch im Dezember erscheinen. Der Beta-Test ist in vollem Gange, die Server angesichts des großen Ansturms (es ist von etwa 20.000 Beta-Testern die Rede) hoffnungslos überlastet.

Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- **73**

**Ultima Online**  
Wie immer an dieser Stelle: Nix Neues von der Ultima-Front. Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten fristet sein Schattendasein. Wer dennoch einsteigen will, wählt den deutschen Server Drachenfels.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **71**

## SPORT SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von  
Harald Wagner

**Virtua Tennis**  
Filzbälle kann man auf unterschiedlichste Arten über ein Netz dreschen – in Virtua Tennis macht man dies auf eine auch für Gegner des weißen Sports überraschend kurzweilige Weise.

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- **86**

**Links Championship Edition**  
Wer stattdessen Gummi bevorzugt, macht dies am Besten mit Links. Obwohl hier alles mit physikalisch korrekten Dingen zugeht, steht doch der Genuss der Landschaftsgrafik im Vordergrund.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **85**

**Jimmy White's Cueball World**  
Die Welt der Plastikbälle sollte man hingegen in Kneipen genießen. Wenn es dort zu stöckig ist, der kann auch auf PC sämtliche Variationen genießen, bunte Kugeln über grünen Filz zu rollen.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- **84**

**Tennis Master Series**  
Tennis Master Series bietet eine vergleichsweise biedere, dafür aber eine sehr anspruchsvolle Möglichkeit, unschuldige Filzbälle zu verdreschen. Für alle, die Simulation über Spaß stellen.

Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- **82**

**Microsoft Flight Simulator 2002**  
Genau die gleiche Klientel spricht auch Microsofts Flight Simulator an: Von A nach B fliegen, dort mit C funken, den Blick über D genießen, die Schalter E bis X umlegen, auf Y landen und in Flugzeug Z steigen.

Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- **76**

## SPORT FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von  
Christian Müller

**FIFA 2002**  
Auch wenn FIFA 2003 bereits in den Startlöchern steht: FIFA 2002 krepelte die arcade-lastige Serie mit dem neuen Pass-System um wie eine alte Hose – und die Spieler waren begeistert.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

**FIFA 2001**  
Wenig realistisch, verdammt spektakulär und herrlich unterhaltsam. Wer den unkomplizierten Kick für zwischendurch sucht, ist mit der 2001er-Version bestens bedient – zum Freundschaftspreis.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **86**

**FIFA Weltmeisterschaft 2002**  
Knapp vorbei ist auch daneben, dennoch müssen sich Rudis Mannen nicht grämen. Schließlich können Sie die Kicker vom Zuckerhut noch bei der schlanken WM-Ausgabe von FIFA vom Platz fegen.

Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **85**

**FIFA 2000**  
Für schlappe 15 Euro bekommen gerade Spieler mit schwächeren Systemen die gewohnt erstklassige FIFA-Kost aufgetischt, die lediglich technisch nicht mehr ganz up to date ist.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

**UEFA Challenge 2001/2002**  
Der Fußballgott meinte es nicht gut mit Le-verkusen. Doch bei der FIFA-Alternative können Sie mit Toppis Mannen das erste Teilnehmerfeld ein zweites Mal aufmischen. Hoffentlich mit Happy-End.

Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- **73**

## SPORT AMERICAN SPORTS

vorgestellt von  
Christian Müller

**Madden NFL 2003**  
Schlitzers Gekick, jährlicher Game-play und eine ausgereifte Gegner-Intelligenz machen Madden NFL 2003 zu einem Pflichtauftrag für alle Fans des amerikanischen Volkssports. Kein alter Leinwand!

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **90**

**NHL Live 2003**  
Die beste Eishockey-Simulation der Welt! Auch wenn sich wirklich Neues umsetzen im Game-play hat – NHL 2003 ist noch ein Tick besser als sein Vorgänger. Als aus Eis!

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

**NBA Live 2001**  
Oldie but Goldie: Zwar hat NBA Live 2001 schon fast zwei Jahre auf dem Buckel, doch das merkt man der exzellenten BB-Simulation nicht an. Trost für alle Fans: Anfang 03 erscheint NBA Live 2002!

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **89**

**NHL 2002**  
Nur eine Nuance schlechter als NHL 2003 gibt's die letztjährige Eishockey-Referenz bald günstiger. Winterschlussverkauf im Oktober? Wer's noch nicht hat: Unbedingt zuschlagen!

Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **88**

**Madden NFL 2002**  
Von Football-Experten als ein wenig zu einfach abgetan, erfreuten sich Otto-Normal-Quarterbacks am genialen Spielverlauf. Und das gibt's jetzt bald noch billiger als zuvor!

Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **87**

## SPORT MOTORSPORT

vorgestellt von  
Harald Wagner

**Colin McRae Rally 2.0**  
Schlamm und Kies sind Ihre bevorzugten Fahrbahnbeläge? Auch knapp zwei Jahre nach seinem Erscheinen ist Colin McRae Rally 2 noch immer die beste Simulation zeitgenössischer Rallye-Fahrzeuge.

Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- **87**

**Grand Prix 4**  
Sollten Sie stattdessen Asphalt bevorzugen, ist Grand Prix 4 die schnellste Möglichkeit, Kilometer zu fressen. Ganz ohne Kies geht es aber nicht: Die Auslaufzonen werden Sie unfreiwillig oft besuchen.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **85**

**Moto Racer 3**  
Auch Asphalt mit Kies, aber nicht so schnell: Moto Racer 3 präsentiert alle nennenswerten Motorsportarten und verblüfft mit der Erkenntnis, dass man ein Bike auf sieben Arten steuern kann.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **82**

**Rally Championship 2002**  
Zurück in den Schlamm. Wer nicht driften will und ein Rennen gerne etwas solider und behäbiger angeht, dem wird Rally Championship 2002 gefallen. Wer langsam fährt, kommt auch ans Ziel.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **82**

**Rally Trophy**  
Nachmals Schlamm, diesmal ein historischer. Die 40 Jahre alten, störrischen und abwechslungsreich zu fahrenden Rallye-Fahrzeuge schleudern lustig über die Pisten – selbst, wenn man dies nicht will.

Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **82**

## SPORT FUNSPORTS & RENNEN

vorgestellt von  
Harald Wagner

**Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Welchen Unsinn man mit vier Rollen und einem Brett anstellen kann, wenn man in Lagerhallen und auf Spielplätzen unterwegs ist, zeigt diese schnelle Skateboard-Stunt-Musik-Lifestyle-Simulation.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- **91**

**Need for Speed: Porsche**  
Mit etwas größeren Rädern und einem Blechkleid sind die Stunts nicht annähernd so spektakulär, dafür sind die Geschwindigkeiten aller Porsche-Serienmodelle der letzten 50 Jahre aber weitaus höher.

Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- **85**

**Tony Hawk's Pro Skater 2**  
Auch wenn die vier winzigen Rollen und das Brett so richtig alt sind, ein Skateboard bleibt ein Skateboard. Und so fährt sich Tony Hawk 2 völlig identisch mit dem etwas teureren Tony Hawk 3.

Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **85**

**Crazy Taxi**  
Taxi fahren ist nicht unbedingt trendysportig und hält auch keinem Vergleich mit einem Porsche-Rennen stand, dafür gibt es hier aber Verkehrsregeln, die man nach Herzenslust missachten darf.

Ausgabe: 09/01 | Vivendi | Preis: ca. € 40,- **81**

**Mat Hoffman's Pro BMX**  
Zwei Räder und ein winziger Stahlrohr-BMX-Räder sehen völlig anders aus als jedes Skateboard. Erstaunlicherweise fahren sie sich aber (wenigstens auf dem PC) haargenau wie die Rollbretter.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- **76**



## ZUSATZ-CDs UND ADD-ONS VON A-Z



**Age of Empires 2: Conquerors**  
Conquerors bietet gleich fünf komplett neue Völker, die in vier erstklassig inszenierten Kampagnen in die Schlacht ziehen. Hinzu kommen 24 neue Technologien sowie elf neue Einheiten! Traumhaft – was will man mehr?

Ausgabe: 10/00 Microsoft ca. € 30,- **85**



**BG II: Thron des Bhaal**  
Neue Schätze, neue Gegner, neue Rätsel und vor allem neue Möglichkeiten, in zuvor unerreichte Erfahrungsstufen vorzustoßen. Das Ende dieser genialen Saga sollte sich kein RPG-Fan entgehen lassen.

Ausgabe: 09/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **91**



**Diablo 2: Lord of Destruction**  
Diablo 2 hat eingeschlagen wie eine Bombe und sich über drei Millionen Mal verkauft. Lord of Destruction spinnt die Geschichte um Diablo in einem 5. Akt weiter und bietet obendrein zwei neue Charakterklassen.

Ausgabe: 08/01 Vivendi Universal ca. € 30,- **90**



**Die Siedler 4: Die Trojaner**  
In vier neuen Kampagnen wird beim zweiten Add-on weitergeworselt – eine davon enthält das neue Trojaner-Volk. Dazu gesellt sich mit dem Kooperationsmodus eine nette Variante für Mehrspielerduelle.

Ausgabe: 02/01 Ubi Soft ca. € 20,- **82**



**Die Sims: Party ohne Ende**  
Let's get ready to party! Egal ob eine Privat-Party im heimischen Wohnzimmer oder eine wilde Nacht in der Disco – hier dürfen Ihre Sims feiern, bis der Arzt kommt, den Kater am nächsten Morgen gibt's gratis dazu.

Ausgabe: 05/01 Electronic Arts ca. € 20,- **79**



**Die Sims: Urlaub total!**  
Auch Ihre Sims haben es sich verdient. Ob es zum Winterurlaub in die Berge oder an den Teufelengrill nach Santa Irgendwo geht, entscheiden Sie. Leider weniger umfangreich als die anderen Add-ons.

Ausgabe: 05/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **77**



**NEUZUGANG: Empire Earth**  
In der 15. Epoche des Echtzeitstrategie-Hits stellen Sie sich und Ihre Nation vor die wohl größte Herausforderung: die Eroberung des Weltraums. Außerdem enthält das Empire Earth-Add-on drei Kampagnen!

Ausgabe: 11/02 Vivendi Universal ca. € 33,- **86**



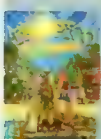
**Op. Flashpoint: Resistance**  
Das zweite Add-on zu Operation Flashpoint eröffnet gleich mal einen neuen Kriegsschauplatz auf der Insel Nagova. Herausfordernde Missionen und eine spannende Hintergrundstory machen Lust auf noch mehr!

Ausgabe: 09/02 Codemasters ca. € 30,- **87**



**Pharao: Kleopatra**  
Neues vom Nil: Beim Add-on Kleopatra dreht sich alles um die ägyptische Schönheit, zu deren Ehre Sie als Städteplaner diverse Bauten errichten müssen, ohne dabei die Wünsche Ihrer Bürger zu vernachlässigen.

Ausgabe: 09/00 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**



**Tropico: Paradise Island**  
Ab auf Ihre eigene Karibik-Insel, dort gibt es dank Paradise Island wieder reichlich zu tun. In 20 neuen Missionen gilt es, ein noch schöneres Urlaubsresort für dollarschwere Touristen aus dem Boden zu stampfen.

Ausgabe: 03/02 Take 2 ca. € 25,- **82**



**Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache**  
Hilfe, die Russen kommen! Und zwar mit satten 30 neuen Einheiten, allerdings nach wie vor ohne wirklichen taktischen Tiefgang. Darüber tröstet aber die spannende Atmosphäre hinweg. C&C-Fans sind begeistert.

Ausgabe: 12/01 Electronic Arts ca. € 35,- **82**



**Cossacks: The Art of War**  
Das Add-on zu European Wars bietet fünf neue Missionen, historische Schlachten und frische Kampagnen mit noch größeren Karten sowie einen erweiterten Mehrspieler-Part. Allererste Sahne!

Ausgabe: 12/01 CDV ca. € 30,- **77**



**Die Siedler 4 Mission-Disk**  
Maya, Wikinger und Römer heißen die drei neuen Völker der ersten Mission-Disk zur Wusel-Sim. Ansonsten gibt's wenig Neues. Fans des Grundprogramms wird's aber gefallen.

Ausgabe: 09/01 Ubi Soft ca. € 20,- **81**



**Die Sims: Hot Date**  
Sex sells? Nicht bei den Sims. Dennoch dürfen Sie bei Hot Date baggern bis zum Gehrichtmisch, Rohre werden nach wie vor anderswo verlegt. Dafür darf nach Herzenslust geknirscht und gefummelt werden.

Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 25,- **81**



**NEUZUGANG: Die Sims: Tierisch gut drauf**  
Was hat im Familienleben der Sims bisher gefehlt? Richtig, Haustiere natürlich! Im neuesten Erweiterungssset können Sie Ihren Sims einen pelzigen Freund spendieren und sogar als Tierarzt Karriere machen.

Ausgabe: 11/02 Electronic Arts ca. € 24,- **71**



**Ghost Recon: Desert Siege**  
Wir schreiben das Jahr 2009, in Eritrea in Afrika bricht eine Hungersnot aus und Sie müssen mit Ihrer Spezialeinheit in zehn packenden Missionen die Ordnung im Land wiederherstellen. Klingt spannend, ist es auch!

Ausgabe: 05/02 Ubi Soft ca. € 25,- **79**



**Op. Flashpoint: Red Hammer**  
Ab zu den Russen! In dem Erweiterungssset schlüpfen Sie in die Rolle eines Ex-Spezna-Soldaten und kämpfen in 20 neuen Missionen auf russischer Seite. Als Extra liegt auch noch ein Strategie-Guide bei.

Ausgabe: 02/02 Codemasters ca. € 20,- **85**



**Patrizier 2: Aufschwung der Hanse**  
Eine neue Kampagne mit 25 Missionen wartet hier auf Nachwuchs-Seefahrer. Außerdem wurde die Grafik massiv verbessert, die Mehrspieler-Modi erweitert und neue Kartenerweiterungen sowie ein Karten-Editor hinzugefügt.

Ausgabe: 12/01 Infogrames ca. € 30,- **85**



**Sudden Strike: Forever**  
Mehr als 30 neue Einheiten, 4 frische Kampagnen sowie zehn bisher unveröffentlichte Mehrspieler-Karten und eine verbesserte Gegner-KI sollten alle Dig-Generäle für Wochen beschäftigen.

Ausgabe: 05/01 CDV ca. € 30,- **79**



**Zeus: Poseidon**  
Wollten Sie nicht schon immer mal über das sagenumwobene Königreich Poseidon herrschen? Dann ist das gleichnamige Add-on genau das Richtige für Sie. Stundenlanger Aufbaustrategie-Spaß ist garantiert!

Ausgabe: 09/01 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**

## SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



**Gold Games 6**  
Battle Realms, Die Siedler 4, Gothic, Evil Twin oder Motocross Madness 2 sind nur einige Spiele, die Ubi Softs geniale Spielbox bietet. Bessere Spiele für weniger Geld gibt's nirgends!

Ubi Soft ca. € 35,- **88**



**Diablo 2 Battle-Chest**  
Da lacht das Herz eines jeden Rollenspieler: Diablo 2, das Add-on Lord of Destruction und das offizielle Lösungsbuch in einem Paket – wer kann diesem diabolisch guten Angebot schon widerstehen?

Vivendi Universal ca. € 45,- **86**



**Age of Empires 2 Gold Edition**  
So schön kann Geschichte sein. Das Hauptprogramm bietet gemeinsam mit dem Add-on monatelangen Echtzeitstrategie-Spaß – auch wenn 55 Euro nicht gerade als Schnäppchen durchgehen.

Microsoft ca. € 55,- **85**



**Patrizier 2 Gold-Edition**  
Die Neuauflage des Handels-Klassikers schlug Ende vergangenen Jahres ein. Das Add-on Aufschwung der Hanse ist ebenfalls mit von der Partie und macht die Gold-Edition zum Pflichtkauf für alle WiSim-Freunde.

Infogrames ca. € 28,- **85**



**Microsoft Action Pack**  
Für wenig Geld gibt's hier mit dem Weltraum-Shooter Starlancer, dem Action-Adventure Metal Gear Solid und dem actionlastigen Crimson Skies deftige Hausmannskost für alle Actionspieler.

Microsoft ca. € 35,- **84**



**Tropico Gold Pack**  
Wollten Sie nicht schon immer mal Diktator einer eigenen Bananenrepublik sein? Dann ist Tropico genau das Richtige für Sie. Und weil's so viel Spaß macht, gibt's das Add-on Paradise Island mit dazu.

Take 2 ca. € 30,- **84**



**Ghost Recon: Collector's Pack**  
Tom Clancys neuester Streich Raven Shield verzögert sich bis Anfang 2003, da kommt diese Box doch gerade recht. Neben Ghost Recon und dem Erweiterungssset Desert Siege ist massig Bonusmaterial enthalten.

Ubi Soft ca. € 50,- **83**



**Play the Games Vol. 3**  
15 exzellente Spiele enthält diese Box, leider nicht die allerneuesten. Dennoch sollten Titel wie Commandos, Dark Project, Outcast, Driver oder Tomb Raider 3 in keiner guten Sammlung fehlen.

Eidos ca. € 35,- **83**



**Anstoß Meister-Edition**  
Anstoß 4 soll bereits im November erscheinen – was liegt da näher, als mit dem Vorgänger noch mal ins Trainingslager zu gehen. Außerdem dabei: die Fußballsimulation Anstoß Action, die kombiniert werden kann.

Infogrames ca. € 35,- **81**



**Pharao Gold**  
Millionen von Zuschauern schlugen sich kürzlich bei der Öffnung einer geheimen Grabkammer die Nacht um die Ohren. Letzteres „droht“ Ihnen auch beim Aufbaustrategie-Spiel und dessen Add-on Kleopatra.

Vivendi Universal ca. € 33,- **81**



**EFT: Operation Icebreaker**  
Das Hauptprogramm sowie das Add-on Operation Icebreaker gibt's zum äußerst fairen Preis von 25 Euro. Flug-Sim-Fans freuen sich über einen tollen Karrieremodus und abwechslungsreiche Missionen.

Rage Software ca. € 25,- **87**



**Play the Games Vol. 4**  
Wer sich Play the Games Volume 4 entgehen lässt, verpasst ein echtes Stück Spielegeschichte! Titel wie Sim City 3000, Grand Prix 3, Tomb Raider 4 oder Commandos 2 dürfen in keiner Sammlung fehlen.

Infogrames ca. € 35,- **86**



**Anno 1602 Königsedition**  
Auch wenn der Nachfolger Anno 1503 in Kürze verschifft wird, ist dieses Rundum-sorglos-Paket mit Anno 1602 und dem Add-on Neue Inseln, Neue Abenteuer trotz seines Alters bedenkenlos zu empfehlen.

Infogrames ca. € 20,- **85**



**Die Siedler 4 Gold**  
Wer sich die volle Wusel-Dröhnung geben möchte, kommt an dieser Siedler-Box nicht vorbei. Beide Add-ons, das Hauptprogramm, zwei Mini-Spiele und zahlreiches Bonus-Material erfreut nicht nur die Fans.

Ubi Soft ca. € 50,- **85**



**Mech Collection 1.0**  
Wenn Sie es mal wieder ordentlich scheppern lassen möchten, greifen Sie am besten zur Kollektion der Kampftitanen. Mech Warrior 4 samt Add-on sowie der Strategie-Ableger Mech Commander 2 sind enthalten.

Microsoft ca. € 40,- **84**



**Sudden Strike Gold**  
Es ist zwar nicht alles Gold, was glänzt, doch die Sudden Strike-Box trägt ihren Namen zu Recht. Hauptprogramm und Add-on versprechen wochenlangen Spielspaß mit grandiosen Echtzeitstrategie-Schlachten.

CDV ca. € 45,- **84**



**Voyager - Elite Force + Add-on**  
Okay, das Add-on zum ausgezeichneten Ego-Shooter Elite Force ist keine wirkliche Offenbarung, doch für 30 Euro bei diesem Spielepaket eine nette Zugabe. Also, ab ins Star-Trek-Universum!

Activision ca. € 30,- **84**



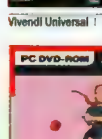
**Gold Games 5**  
Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Hier ist für jeden was dabei: Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Pro Rally 2001, Warlords Battlecry, Chessmaster 8000 und vieles mehr.

Ubi Soft ca. € 35,- **83**



**Half-Life Generation 3**  
Das Power-Pack für Action-Spieler: Neben der deutschen Half-Life-Version enthält das Generation 3-Paket die Add-ons Opposing Force und Blue Shift sowie die Online-Varianten Team Fortress und Counter-Strike.

Vivendi Universal ca. € 30,- **82**



**Tomb Raider 2-4 Collector's Value**  
Lara ist Kult. Wer die Anfänge der sexy Amazone verpasst hat, kann sich mit der Sammler-Edition auf den neuesten Stand der Dinge bringen. Enthalten sind die letzten drei Abenteuer von Lara.

Eidos Interactive ca. € 50,- **81**



## SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

## Necromania

Es ist nicht wirklich schlecht, hat aber die niedrigste Wertung in vorliegender Ausgabe. Nur für Menschen mit Spezial-Interesse an morbider Spielumgebung.

Anbieter: Blackstar | Preis: € 28,-

Titel	Wertung	Angabe	Preis
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	1	02/02	€ 10,-
KlassikKicker	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	5	07/01	€ 20,-
Elvis	6	08/02	€ 20,-
Wardovies	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Cubic Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	9	10/01	€ 25,-
Superball	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	11	11/01	€ 15,-
GirlsCamp	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	14	07/01	€ 25,-
Quasaxki	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	15	08/01	€ 15,-
Uli Stein Kiss-Shooter	15	07/01	€ 15,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Moorhuhn: Winter-Edition	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	16	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	19	03/01	€ 10,-
Mr. Alien Paranoia	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	20	07/01	€ 10,-
Bacteria	20	02/02	€ 20,-
Hilf! Ich bin ein Fisch!	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	20	02/01	€ 30,-
1193 A.D.	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	29	06/02	€ 40,-
Siege of Avalon	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	30	01/01	€ 25,-
TV Star	30	05/01	€ 10,-
European Super League	31	07/01	€ 35,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Software Tycoon	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	31	01/01	€ 30,-
Darts	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	32	04/01	€ 25,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Team Telekom Eurotour Cycling	33	10/01	€ 20,-
Achterbahn Designer	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	34	01/01	€ 25,-
König Artus	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichum	37	01/01	€ 30,-
Dzums: Morbus Gravis	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professional	38	04/02	€ 45,-

## ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



## Unreal Tournament 2003

Es hat lange gedauert, wurde mehrmals verschoben und ist dennoch alles andere als eine Enttäuschung: Wer sich Epics Edelgrafik-Shooter und die aktuelle Multiplayer-Referenz nicht zulegt, verpasst gute Bot-KI, einen herausfordernden Einzelspieler-Modus und grandiosen Online-Spaß.

Anbieter: Infogrames | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Angabe	Preis
1914 - The Great War	70	09/02	€ 40,-
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Arch Angel	??	11/02	€ 45,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Battlefield 1942	??	11/02	€ 46,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Cubic: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-
Die Sims: Urlaub total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
Empire Earth - Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Iceworld Dale 2	84	11/02	€ 40,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
KlassikKicker	10	10/02	€ 10,-
Kohan: Ahirman's Gift	77	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Necromania	51	11/02	€ 28,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
Project Nomads	??	11/02	€ 55,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	84	07/02	€ 20,-
Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Stronghold Crusader	??	11/02	€ 43,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Partners	77	11/02	€ 35,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Warcraft 3	92	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-



PREISWERT + KOMPETENT

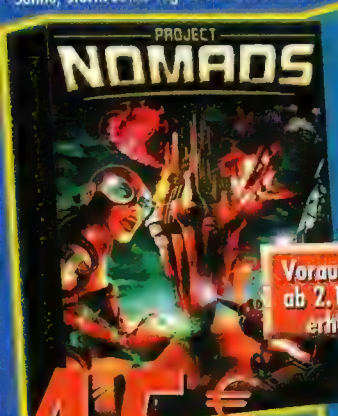
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

# expert



## Project Nomads (USK 12)

Altemberaubende 3D-Welten mit spektakulärer Grafik, Ausgefallene und innovative Story, dynamisches Wettersystem mit Regen, Sonne, Sturm sowie Tag- und Nachtwechsel!

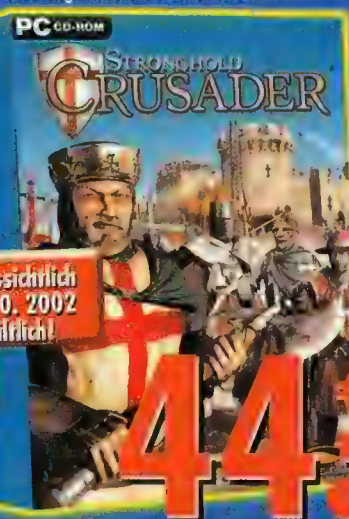


Voraussichtlich  
ab 2.10. 2002  
erhältlich!

45.-

## Stronghold Crusader (USK 12)

Der Nachfolger des vielfach preisgekrönten Bestsellers Stronghold entführt Strategen in die arabische Welt zur Zeit der legendären Kreuzzüge von Richard Löwenherz!

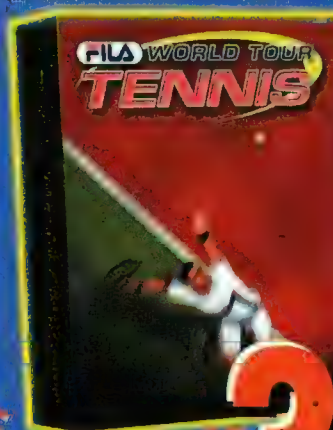


PC CD-ROM

44.-

## Fila World Tour Tennis (USK 3+)

Die ultimative Tennis-Simulation für den PC!



39.-

## Dawn of empire (USK 12)

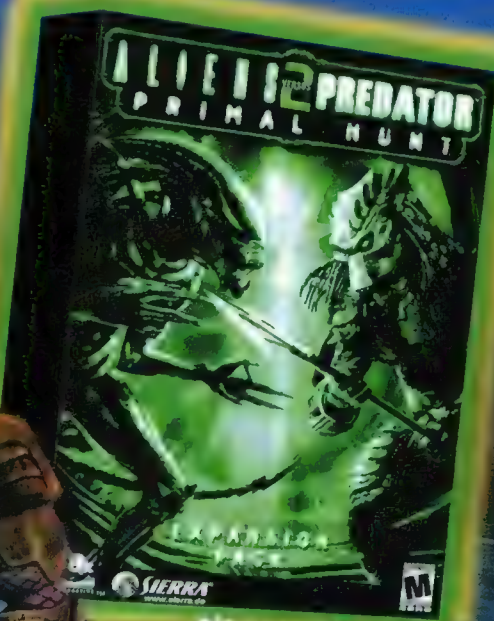


Voraussichtlich  
ab 2.10. 2002  
erhältlich!

# expert exklusiv paket!



Alien vs. Predator 2 (USK 12)



Alien vs. Predator 2  
Primal Hunt Add on (USK 16)

UNSER  
PAKET-PREIS:

39.-

Vollversion:

EUR 40,99

+ Add on:

EUR 19,99

EUR 60,98

Ihr spart

21,98

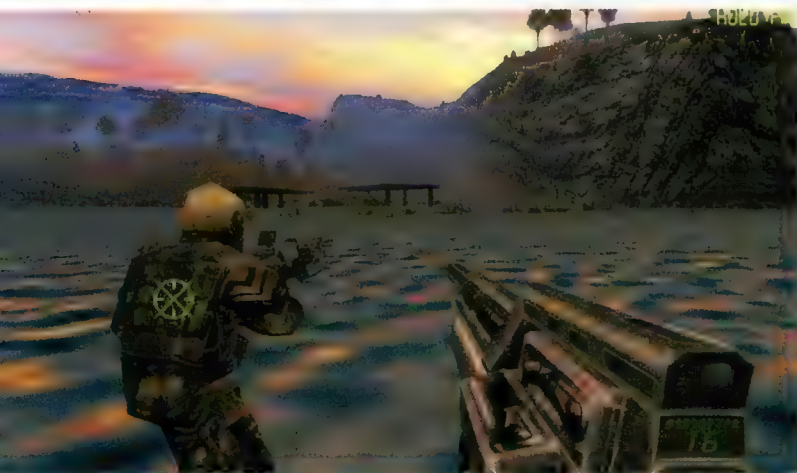
gegenüber den  
Einzelprodukten!

Wichtiger Hinweis:

Alle Preise sind ohne MwSt. und ohne  
Zugabe von Porto. Die Preise sind  
in Deutschland gültig. Alle Preise sind  
in Euro (EUR) angegeben.



# S.W.A.T. Pack



## KEINE ATEMPAUSE

Nicht nur Codename: Outbreak, auch Original War und Fallout Tactics sind vergleichsweise actionreiche Vertreter ihrer Zunft.

Eine Sammlung mit verwirrendem Namen **und jeder Menge Action.**

**W**er bei S.W.A.T. an Sierras Police Quest denkt, hat ganz eindeutig das falsche Produkt in der Hand. Bei Virgin steht S.W.A.T. für Strategic Warfare, Action und Tactics – und aus genau diesen drei Themen setzt sich die Spielesammlung zusammen: **Original War** ist eine Mischung aus Echtzeitstrategie- und Rollenspiel, bei der die altbekannten Großmächte Russland und Amerika um ein Mineral kämpfen. Da die Einheiten Erfahrung sammeln, werden sie während einer Mission immer wertvoller. Hö-

hepunkt des Spiels: Fahrzeuge können individuell gestaltet werden. Zweites Spiel der Sammlung ist **Codename: Outbreak**, ein waschechter Taktik-Shooter. In abwechslungsreichen und spannenden Missionen kämpft das Team des Spielers gegen außerirdische Einwanderer. **Fallout Tactics** schließlich ist eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie. In einer bedrohlichen Endzeitwelt muss Ihr Team für Ordnung sorgen.

## TESTURTEIL CLASSICS S.W.A.T. PACK

**ENTWICKLER** Diverse  
**ANBIETER** Virgin Interactive  
**PREIS** Ca. € 25,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 16 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FALLOUT 2** oder **HIDDEN & DANGEROUS** mochten.

# S.W.I.N.E.

Im Hasenland sprießen Möhren wie Holland-gemüse. Bei den Schweinen lungern unterdessen Arbeitslose auf der Straße. Zudem wird das Futter knapp. Da schwingt sich einer zum Ringelschwanzdiktator auf und mobilisiert das Heer, um Nachbarn auszurauben. Auch in diesem Echtzeitstrategiespiel kämpfen die Parteien mit Panzern und Raketenwerfern, die lockeren Sprüche der stets gut gelaunten Tiere zeugen aber vom humorigen Hintergrund.



## TESTURTEIL CLASSICS S.W.I.N.E.

**ENTWICKLER** Stormregion  
**ANBIETER** Jowood  
**PREIS** Ca. € 15,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EARTH 2150** oder **EMPEROR** mochten.

# ZAX - The Alien Hunter

Zax ist ein ungewöhnlicher, sympathischer Held, der Macho-Sprüche klopft, wenn er mit seiner Plasmakanone hantiert. Letzteres passiert, als Zax auf einem Planeten notlandet, wo ihm mutierte Pferdegesichter und Roboter an die Gurgel wollen. Aus der Vogelperspektive kämpfen Sie fortan um unterdrückte Ureinwohner, lösen Puzzles der Marke „Schlüssel finden, Schalter umlegen, Durchgang öffnen“ und erfreuen sich an der bunten Grafik.



## TESTURTEIL CLASSICS ZAX - THE ALIEN HUNTER

**ENTWICKLER** Reflexive Entert.  
**ANBIETER** Jowood  
**PREIS** Ca. € 10,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **X-COM: ENFORCER** mochten.

# Der Verkehrsgigant

Zwei Spiele zum Schnäppchenpreis finden sich in dem Paket **Der Verkehrsgigant & Der Industrie-gigant** aus Jowoods Budget-Reihe Oranzz-Soft. Obwohl beide Titel in ihrer Urversion vorliegen und daher nicht mehr die Jüngsten sind, weiß das Errichten von funktionierenden Transportsystemen oder Wirtschaftskreisläufen nach wie vor zu begeistern. Wer die anspruchsvollen Missionen geschafft hat, findet im Endlos-spiel eine Dauerbeschäftigung.



## TESTURTEIL CLASSICS DER VERKEHRSGIGANT

**ENTWICKLER** Jowood  
**ANBIETER** Jowood  
**PREIS** Ca. € 10,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ohne  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CAPITALISM 2** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.

## ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
Bundesliga Man.X-2002	Blackstar Multimedia	68	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
<b>NEU</b> Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
<b>NEU</b> S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
<b>NEU</b> S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
St. Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Worms Armageddon	ak Tronic	68	€ 10,-
<b>NEU</b> Zax - The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-



# TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

	Grafikkarten	€
VHS	ASUS V8420TD GF4 Ti4200 DDR 64MB	191,00
VHT	ASUS V8420TD GF4 Ti4200 DDR 128MB	214,00
N VIB	ATI Sapphire Radeon 9000 Atlantis 64MB	84,00

TOP

N VHZ	ATI Sapphire Radeon 9000Pro Atlantis 64MB	124,00
N VIE	ATI Sapphire Radeon 9700 Atlantis 64MB	369,00
N VIF	ATI Sapphire Radeon 9700Pro Atlantis 128MB	479,00
VNI	ATI XPert-2000Pro 32MB	37,00
V1J	Gainward GF2 MX-200 TV-Out 64MB	60,50
V1L	Gainward GF2 MX-400 TV-Out 64MB	67,00
V1J	Gainward GF2 MX-400 PCI 32MB	69,50
VHO	Gainward GF4 PPP450 TV-Out 64MB	99,00
V2Z	Gainward GF4 PPP450 TV-Out 64MB	76,00
N VIP	Gainward GF4 PPP450 PCI TV 64MB	99,00
N VOP	Gainward GF4 PPP600 TV-Out 64MB	86,00
VHN	Gainward GF4 Ultra650 TV-Out DVI 64MB	169,00
V2B	Hercules Prophet FDX 8500LE 64MB bulk	108,00
N V1H	Hercules Prophet FDX 9000 128MB retail	134,00
N V1L	Hercules Prophet FDX 9000 PCI 64MB retail	139,00
N V1J	Hercules Prophet FDX 9000Pro 128MB retail	166,00
N VIK	Hercules Prophet FDX 9700 128MB retail	455,00
N VIN	Hercules Prophet FDX 9700Pro 128MB bulk	418,00
VOW	MSI MS-8861 GF4 MX400 128MB retail	94,00
VHI	MSI MS-8867 GF4 MX400 VTP 64MB	143,00
VHM	MSI MS-8870 GF4 Ti4200 2D 64MB	164,00

TOP

VHX	MSI MS-8870 GF4 Ti4200 2D 128MB	185,00
V3Y	MSI MS-8872 GF4 Ti4600 VTD 128MB	296,00
V3Y	Procurex GF2 MX-400 TV-Out 64MB	65,00
V6Y	Procurex GF3 Ti-200 TV-Out 64MB	107,00
VAG	Procurex GF4 Ti-4200 DVI 64MB	156,00
N V1G	Procurex GF2 MX-400Lite 64MB	55,00
N V1Q	Procurex GF2 MX-400Lite TV-Out 64MB	62,00

CD DVD

C23	Philips DVDRW208B DVD+RW bulk	254,00
C2C	Philips DVDRW228B DVD+RW/+R retail	415,00
C2H	Traxdata DVD+RW/+R retail	355,00
C2E	Mustek 600RZ 120W DVD-Player Standalone	249,00
C2D	Mustek 600RZ 180W DVD-Player Standalone	259,00
CT6	Mustek V520 silver DVD-Player Standalone	117,00
CR9	Toshiba SD-M1612 DVD-ROM 16"/48" intern bulk	53,00
TOP	Life-On DVDROM 16"/48" LTD-163-D1V bulk	47,00
C08	LG DRD 8160B DVD-ROM 16"/48" retail	51,00
C05	LG DRD 8160B DVD-ROM 16"/48" bulk	46,00
C05	Pioneer DVD-106S DVD-ROM 16"/40" Slot-in	52,00
R09	Traxdata 4.7GB DVD-R General	3,90

CD-Writer

C25	CR 485CTE 48"/20"/40" retail	84,00
CV6	Cyberdrive CW058D 48"/12"/32" retail	64,00
N C2G	Cyberdrive CW088D 48"/16"/48" intern retail	85,00
N C2P	Iomega 48"/12"/40" Firewire extern	209,00
N C2N	Iomega 48"/12"/40" USB extern Kit	173,00
N C2Q	Iomega 48"/24"/48" USB extern Kit	182,00
CY4	LG V8400B-R 40"/12"/40" retail	76,00
N C2M	LiteOn 48"/12"/40 intern	85,00
CX9	LiteOn LTR40125S 48"/12"/40" retail	67,00

TOP

CT3	Philips PCRW-2412B 40"/12"/24" bulk	59,00
N C2L	Philips PCRW-4012B 48"/12"/40" intern bulk	69,00
N C2K	Plexor 48/24/48 BLACK intern retail	156,00
CX1	Plexor PXW-4012TA 40"/12"/40" Kit	128,00
N C2I	Plexor PXW-4824TA 48"/24"/48" intern retail	157,00
N C2J	Plexor PXW-4824TA 48"/24"/48" intern bulk	144,00
CX8	Ricoh MP7320ADP 40"/10"/32" Kit	71,00
CX6	Traxdata 48"/12"/40" Kit	77,00

Mainboards (Sockel 462/A)

N BGZ	Abit AT7 MAX2 462	195,00
N BHZ	Abit KD7-400 462	131,00
N BJZ	Abit KD7R-400 462	151,00
B7S	ASUS A7M266-D DDR 462	245,00
B6K	ASUS A7V8X/LAN/PA 462	139,00
B5X	ASUS A7V8X/LAN/SATA/PA/Fir 462	167,00
B1F	Elite (ECS) K755A 462	66,00
B1H	Elite (ECS) K755A LAN 462	68,00
B9J	Elite (ECS) K755M M-ATX 462	62,00
B8S	Elite (ECS) K7VMM2.1A M-ATX 462	64,50
B5U	Elite (ECS) K7VTA3 Raid 3.1 462	77,50
B3U	EpoX EP-8K3A DDR 462	109,00
B4U	EpoX EP-8K3A+ DDR 462	119,00
N B7Z	EpoX EP-8K3AE DDR 462	99,00

## Der Computerhardware-Versand

# FortKnox.de

COMPUTER GMBH  
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

## ServiceShopping für Preisbewusste

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** • BESTELLFAX: **0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**

SERVICE TELEFON: **01802-3678566** (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: **service@fortknox.de**

B9V	EpoX EP-8K5A2 DDR 462	114,00
B1V	EpoX EP-8K5A2+ DDR 462	136,00
B3Z	EpoX EP-8K5A3+ DDR 462	141,00
N B8Z	Gigabyte GA-7VXP DDR 462	142,00
B9E	Gigabyte GA-7ZX-E DDR 462	65,00
B2F	MSI 6330 K7T Turbo-2 462	85,00
B8S	MSI 6380 K7T 266Pro2A 462	79,00
B5V	MSI 6380 K73 Ultra2 DDR 462	109,00
B5Z	MSI 6590 K74 Ultra DDR 462	121,00
B4Z	MSI 6590 K74 Ultra-BSR DDR 462	167,00
B3Q	Shuttle AK35GT-2 DDR 462	89,00

TOP

N M16	Belina 17" 103055 96khz TC099	204,00
N M12	Belina 19" 106055 96khz TC099	254,00
N M97	EIZO 17" F520 96khz TC099	384,00
N M99	iiyama 17" HS703UT 96khz TC099	259,00
N M99	iiyama 19" LS902UT 96khz TC099	244,00
N M99	iiyama 21" MS102D 110khz TC099	874,00
N M13	Samsung 17" Samtron 76E 70khz TC099	146,00
N M11	Samsung 17" Samtron 76P 96khz TC099	187,00
N M18	Samsung 19" Samtron 96B 85khz TC099	212,00
N M16	Samsung 19" Samtron 96BDF 85khz TC099	259,00
N M10	Samsung 19" Samtron 96P 96khz TC099	234,00

Monitore TFT

N M17	Belina 15" LCD 101536 61khz TC099	399,00
N M12	Belina 17" LCD 101715 TC099	599,00
N M00	Belina 17" LCD 101740 80khz	769,00
N M00	EIZO 15" LCD-TFT L365	679,00
N M03	EIZO 16" LCD-TFT L465-k schwarz	869,00
N M01	Hercules 17" Prophetview 920	519,00
N M06	Hercules 17" Prophetview 920	849,00
N M00	iiyama 15" AX3817UT	449,00
N M05	iiyama 15" BX3814UT TC099	429,00
N M00	iiyama 17" AX4332UTBK USB TC099	1009,00
N M02	iiyama 18" AS4611UT	999,00
N M17	iiyama 19" AS4821DTBK USB TC099 digital	1418,00
N M10	Samsung 15" Samtron 51S	399,00
N M12	Samsung 17" Samtron 71S	589,00
N L85	ultron 15" LCD UL150plus mit 2 Lautsprechern	539,00
N L86	ultron 17" LCD UL250	799,00

Gehäuse

G68	ATX-Bigtower Serie III 300W PFC	59,00
G70	ATX-Desktop Serie III 350W PFC	42,00
G66	ATX-Midtower Serie III 300W PFC	42,00
G94	ATX-Midtower (600L1) 300W PFC	42,00
G27	Chenbro Bigtower 300W VALUE-5771	99,00
G2A	Midtower Nokia-Design 300W anthrazit	44,00
G3A	Midtower Nokia-Design 300W beige	44,00
L73	ultron Midtower UG30A 300W USB anthrazit	59,90
L72	ultron Midtower UG30W 300W USB weiss	49,90
L76	ultron Midtower UG60S 300W USB schwarz	89,90
L75	ultron Midtower UG60W 300W USB weiss	79,90

Gehäuse-Netzteile

L71	ultron UN300 PFC retail	34,90
G32	300W ATX mit PFC	23,00
G4A	350W ATX mit PFC	26,00
G76	400W ATX mit PFC	39,00
G86	550W ATX mit PFC	79,90
G7A	Enemmax 300W ATX ATX.PFC FM retail	59,00
G73	Enemmax 431W ATX 2 Lüfter	89,00

Scanner

S85	Canon CanoScan D 660 U USB	139,00
S18	Canon CanoScan D 1250 U2 USB	115,00
N SP4	Canon CanoScan LIDE 20 USB	87,00

TOP

N SP5	Canon CanoScan LIDE 30 USB	129,00
N ST0	EPSON Perfection 1260	111,00
N ST1	EPSON Perfection 1260 Photo	139,00
N Y1A	EPSON Perfection 1640 SU/Office	442,00
N SP6	EPSON Perfection 2400 Photo	259,00
SQ4	HP Scanjet 2300C USB	79,00
S88	Mustek BearPaw 1200 CU USB	68,00
SJ5	Mustek BearPaw 1200 TA USB	81,00
S89	Mustek BearPaw 2400 CU USB	88,00
N SP3	Mustek BearPaw 2400 TA Pro USB	135,00
SJ6	Mustek BearPaw 2400 TA USB	106,00
P6A	Mustek ScanExpress A3 USB	166,00
SQ3	UMAX Astra 2100 SU USB	101,00
N SP9	UMAX Astra 2500 USB	68,00
N SK8	UMAX Astra Slim USB	74,00

Sound

X0B	Hercules Soundkarte Muse LT World bulk	14,00
X94	Hercules Soundkarte Game Theater XP 6.1	139,00
X2B	SB Soundkarte PCI Live Player 5.1 bulk	38,00
X4A	SB Soundkarte USB EXTIGY 5.1 extern retail	177,00
A68	Wavemaster 550W Surroundsystem 2004 4.1	44,00
A4A	Wavemaster 850W Surroundsystem 3085 5.1	62,00
A93	Hercules Surroundsystem XPS 510	79,00
A64	Teac Surroundsystem PowerMax 1500	211,00
A8B	ultron 550W Surroundsystem 4.1	49,90

A9B	ultron 650W Surroundsystem 5.1	69,90
A0C	ultron 650W Surroundsystem 5.1 mit Fernbedienung	99,90
A1C	ultron 850W Surroundsystem 5.1	79,90
A0B	Terratec Surroundsystem HomeArena 5.1 retail	122,00
N A8C	Creative Surroundsystem 4.1 1600 bulk	49,00
N A0D	Creative Surroundsystem Inspire 5.1 5300	89,00

MIX [AUSZUG aus weiteren 10.000 Artikeln]

L53	ultron 120W Aktivboxen Quintus retail	9,90
R02	Fuji CD-R 700MB 32x Silverdisk	0,86
C58	Cyberdrive CD-ROM 52" retail	26,00
PX8	Spire CPK So 478, 2.5GHz P4 EasyStream	16,00
PY0	Spire CPK SOA; XP1800+	12,00
PY6	Spire CPK SOA; XP2600+ Whisper Rock II	19,00
PT9	Wärmeleitpaste HTK-001 silber	9,90
VQ2	Philips WebCam PCVC 740K ToU-Cam pro USB	80,00
L13	Teac Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	9,99
SN9	Canon Smartbase MPC 600F	433,00
DM0	Canon S300	87,00
N D8	EPSON Stylus C70	117,00
N D05	Canon S530D	324,00
H99	AVM Fritz-Card! ISDN-Karte PCI 2.0	64,00
A0A	Plantronics Headset audio90 Hifi	37,00
Z01	Druckerlabel parallel 1.8m 25-adrig	1,80
JC9	Trustmaster FF GT Racing/Wheel Ferrari	92,00
J88	Logitech Maus Pilot B69 Optical Black Label	17,00

TOP

N C93	Edimax Netzwerkkarte PCI EN9130TX 100Mbit	9,90
L59	ultron Netzwerkkarte PCI UNE110TX 100Mbit	14,90
N68	3COM Netzwerkkarte PCI 3C905B-Combo 100Mbit	62,00
L81	ultron Switch UNS80 8"RJ45 Desktop metallic	59,00
L63	ultron Tastatur UST-100 W98 PS/2	9,90
VE3	Hauptpaque TV-Tuner WIN TV Nexus-Sat-Tune	244,00
HFD	Wireless Bluetooth Dongle USB retail	49,00
Y01	HD-Wechselrahmen IDE ATA100 Typ 1	13,00

## VERSAND FREI!

Ab 199,- € Warenbestellwert sind alle Online-Bestellungen versandfrei!

Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme bei Online-Bestellungen!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. €7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme. Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 12.09.2002

## DIE OKTOBER-ONLINE-VERLOSUNG!

Gewinnen Sie den 17" LCD-Monitor SAMTRON 71 S

Mehr dazu ... ab dem 1. Oktober 2002 ...

online unter [www.fortknox.de](http://www.fortknox.de)!



Quick-Shop: [www.fortknox.de](http://www.fortknox.de)



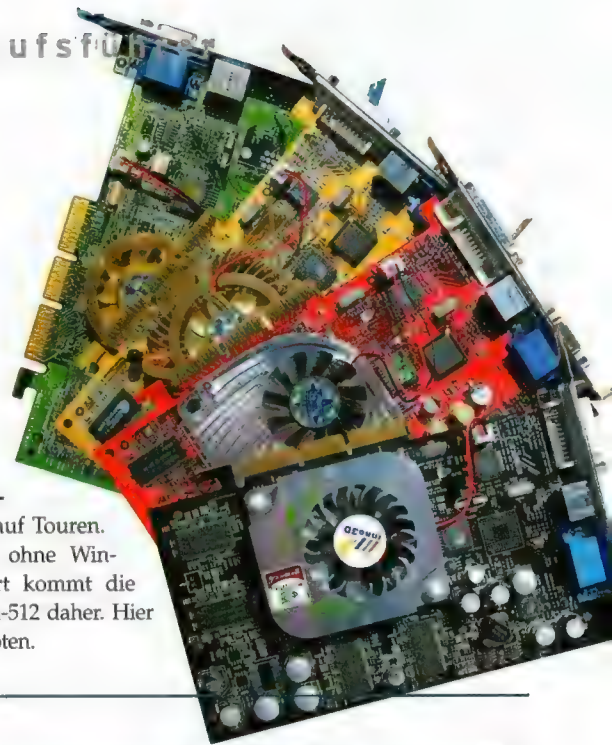
# Grafikkarten

**Kaufberatung Schritt für Schritt:** Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

**S**parsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce4 MX-460) oder Ati (Radeon/7000). Kyro I und II von ST Microelectronics sind für 3D-Spiele nicht mehr empfehlenswert.

Schneller, aber auch teurer ist die DirectX-8-Riege: (Radeon 8500/LE/9000 Pro, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das

Unterwasser-spektakel **Aquanox** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Hier ist Vorsicht geboten.



## WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pro
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pro
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600

## ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (**)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (**)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STMicro	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid I	Ca. € 70,-
Kyro II	STMicro	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Sapphire Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,- (**)

(\*) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM (\*\*) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM (\*) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM (\*\*) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB (\*) laut Hersteller

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 190,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 330,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1,5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 300,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1,6
Tornado G4 Ti-4200/128	Innovision	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 239,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1,6
Maya AP128DG-H	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,6



# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



## ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

## ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

## DVD-ROM-LAUFWERKE



Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

## FESTPLATTEN



Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

## SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

## STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

## 4.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

## 5.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Force Feedback 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

## LENKRÄDER



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

## GAMEPADS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

## JOYSTICKS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

## MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

## TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

## KOMBINATION MAUS & TASTATUR



Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cyber@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5



ALTERNATIVE

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon  
01805-905040

Bestellfax  
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€	MSI	MB / Chip	€
V8170/I Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	99,-	G4MX4400-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	84,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	109,-	G4MX4400-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-440	99,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 T-4200	189,-	G4MX4600-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	104,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 T-4200	219,-	G4T 4200-TD +TV-out+DVI Kit	64-DD / GF4 T-4200	169,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 T-4200	199,-	G4T 4200-TD +TV-out+DVI ret	64-DD / GF4 T-4200	169,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4200	234,-	G4T 4200-VTD +VIVO+DVI	64-DD / GF4 T-4200	189,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4200	289,-	G4T 4200-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4200	194,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 T-4400	259,-	G4T 4200-VTP +VIVO	128-DD / GF4 T-4200	214,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4400	279,-	G4T 4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4600	319,-
V8460 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4600	349,-			
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 T-4600	369,-			
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4600	389,-			
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 T-4600	399,-			
SPARKLE	MB / Chip	€	GAINWARD	MB / Chip	€
SP7000T2 +TV-out+DVI	64-DD / GF3 T-200	109,-	GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 T-200	149,-
SP7000T2 +TV-out+DVI	128-DD / GF3 T-200	129,-	GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 T-200	179,-
SP7100M2 +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	69,-	GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	84,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	89,-	GF4 Pro/600 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	99,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 T-4200	149,-	GF4 Pro/650 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	109,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4200	199,-	GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 T-4200	189,-
SP7200T2 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 T-4600	339,-	GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 T-4200	189,-
			GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 T-4200	239,-
			GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4600	379,-
			GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 T-4600	399,-
GIGABYTE	MB / Chip	€	ABIT	MB / Chip	€
AP64DG +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 7500	99,-	Siluro GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	109,-
AP64D +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8000LE	159,-	Sil. GF4T14200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 T-4200	189,-
AP64D-H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500	179,-	Sil. GF4T14200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4200	199,-
AP128DG-H +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 8500	249,-	Sil. GF4T14600 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 T-4600	399,-
GV-R 9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-			
GV-R9700 Pro			SAPPHIRE	MB / Chip	€
GIGABYTE-Grafikkarte			Rad. 9000 Atlantis	64-DD / Rad. 9000	129,-
ATI Radeon 9700 Pro Grafikchip,			Rad. 9000 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	159,-
128 MB DDR-RAM,					
TV-out, DVI,			AOPEN	MB / Chip	€
VGA, retail			GF2MX400-V64 +TV-out	64-DD / GF2 MX-400	69,-
			GF2T 200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF2 T-200	144,-
			GF4MX420-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	84,-
			GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	89,-
			GF4T14200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 T-4200	169,-
			GF4T14200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4200	209,-
			GF4T14600 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 T-4600	339,-
			CREATIVE	MB / Chip	€
			Personal Cinema +TV-Tuner	64-DD / GF2 MX-400	139,-
			3D Blaster 4 T4200 +TV-out	64-DD / GF4 T-4200	179,-
			3D Blaster 4 T4400 +TV-out	128-DD / GF4 T-4400	239,-
			4D Blaster 4 T4600 +TV-out	128-DD / GF4 T-4600	449,-

€479,-

CPU & RAM

CPU		normal AMD-box		normal intel-box		RAM		KINGSTON ValueRAM		SAMSUNG original		INFINEON original		CORSAIR	
AMD															
Duron™		900 MHz	39,-			DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	27,-				
Duron™		1,0 GHz	44,-			DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	28,-				
Duron™		1,1 GHz	47,-			DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	29,-				
Duron™		1,2 GHz	49,-	64,-		DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	84,-				
Duron™		1,3 GHz	59,-	74,-		DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	84,-				
Athlon™	133	1,33 GHz	69,-			DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	189,-				
Athlon™	133	1,4 GHz	94,-			DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	189,-				
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	74,-			DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	189,-				
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	84,-			RIMM	128 MB	RRDRAM	PC800	CL2	194,-				
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	94,-	109,-		RIMM	256 MB	RRDRAM	PC800	CL2	194,-				
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	109,-	124,-		RIMM	512 MB	RRDRAM	PC800	CL2	194,-				
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	119,-	139,-		RIMM	128 MB	RRDRAM	PC1066	CL2	199,-				
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	154,-	179,-		RIMM	256 MB	RRDRAM	PC1066	CL2	199,-				
Athlon™ XP 2200+		1,8 GHz	194,-	209,-											
Athlon™ XP 2600+		2,13 GHz	a.A.	a.A.											
INTEL															
Celeron™ (FC2)	256	1,3 GHz	89,-			DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	75,-				
Celeron™ (FC2)	256	1,4 GHz	99,-			DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	76,-				
Celeron™ (So478)	128	1,7 GHz	94,-			DIMM	256 MB	DDR	PC333	CL2	79,-				
Celeron™ (So478)	128	1,8 GHz	119,-			DIMM	512 MB	DDR	PC333	CL2	79,-				
Celeron™ (So478)	128	2,0 GHz	149,-			DIMM	256 MB	DDR	PC400	CL2	119,-				
P III-S (FC2)	133	512	1,3 GHz	199,-		RIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	149,-				
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz	239,-											
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz	279,-											
P4 (So478)	512	1,6 GHz	189,-			DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	104,-				
P4 (So478)	512	1,8 GHz	199,-			DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	104,-				
P4 (So478)	512	2,0 GHz	229,-			DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	44,-				
P4 (So478)	512	2,2 GHz	259,-			DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	84,-				
P4 (So478)	512	2,4 GHz	289,-			DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	179,-				
P4 (So478)	512	2,6 GHz	319,-			RIMM	256 MB	RRDRAM	PC800	CL2	194,-				
P4 (So478)	512	2,8 GHz	359,-												
P4 (So478)	512	2,5 GHz	339,-												
P4 (So478)	533	512	2,3 GHz	359,-		DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	154,-				
P4 (So478)	533	512	2,6 GHz	399,-		DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	154,-				
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz	439,-		DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	164,-				
P4 (So478)	533	512	2,6 GHz	359,-		DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	164,-				
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz	399,-		DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	164,-				
P4 (So478)	533	512	2,6 GHz	359,-		DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	164,-				
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz	399,-		DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	164,-				



# www.alternate.de

**24-Stunden  
Bestellannahme**

**Adresse**  
Philipp-Reis-Strasse 5  
51440 Linden

**Shopzeiten**  
Montag-Freitag 10-20 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## GAMES

Top Ten	€	Strategie	€
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	Age of Wonders II	44,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	Anno 1503	49,- L
F1 2002	44,-	Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-
Grand Prix 4	44,-	Army Men 2	14,-
GTA 3	44,-	Beachlife - Virtual Resort	44,-
Mafia	44,-	Civilization III	49,-
Morrowind dt.	44,- L	Cossacks - Back to War	34,- L
Neverwinter Nights	44,-	Cossacks - European Wars	24,-
Sudden Strike 2	44,-	Cossacks - The Art of War	29,-
Warcraft III	44,-	Der erste Kaiser - Aufstieg des Reichs der Mitte	44,- L
		Die Völker 2	29,-
		Emergency II	29,- L
<b>Action</b>	<b>€</b>	Empire Earth - Schlacht um Dune	39,-
Aliens vs. Predator 2	44,-	Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	49,- L
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt (Add On)	24,-	Frontline Attack - War over Europe	44,-
Battlefield 1942	44,- L	Hidden and Dangerous Deluxe	19,-
Codenamed: Outbreak	34,-	Mail Tycoon	24,-
Command & Conquer - Renegade	44,-	Mech Collection 1.0	44,-
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	Medieval - Total War	39,-
Double Pack: Descent 3 WL + Freespace WL	16,-	Star Wars - Starfighter	39,-
Double Pack: Messiah WL + Sacrifice WL	16,-	Star Wars - Starfighter	39,-
Duke Nukem - Manhattan Project	14,-	Stronghold - Crusader	44,- L
Giants White Label	44,-	Stronghold - Deluxe	44,-
Global Operations	44,-	Sudden Strike 2	44,-
GTA 3	44,-	Sudden Strike Forever	19,-
Half-Life - Generation V3	29,-	Warcraft III	44,-
Hitman 2 - Silent Assassin	39,-		
John Carpenter's Das Ding	39,-		
Mafia	44,-		
No one lives forever 2	44,-		
Operation Flashpoint - Resistance (Add On)	27,-		
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (Add On)	14,-		
Project I.G.I. - Premier Collection	19,-		
Project I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-		
Project Nomads	49,-		
RavenShield (Tom Clancy Rainbow Six)	49,-		
Serious Sam - The Second Encounter	14,-		
Spiderman - The Movie	39,-		
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-		
Strik langsam - Nakatomi Plaza	34,-		
Tactica: Ops	34,-		
Tom Clancy's Ghost Recon - Mission Pack	19,-		
Tom Clancy's Ghost Recon - Collector	39,-		
Unreal Tournament 2003	44,- L		
Vietcong	44,-		

### John Carpenter's Das Ding

Action **Jetzt vorbestellen!**  
**€ 39,-**

### Rollenspiel & Adventures

Dark Age of Camelot	34,-
Diablo II	14,-
Die Flucht von Monkey Island (Monkey Island 4)	40,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Baldur's Gate WL	14,- L
+ Legenden der Schwertküste WL	
Double Pack: Icewind Dale WL	16,-
+ Art of Magic WL	
Dragon Empires	49,- L
Dungeon Siege	44,-
Fallout 1+2	14,-
Fallout Radioactive	24,-
Fallout Tactics	24,-
Grandia 2	44,-
Grim Fandango	9,-
Icewind Dale	14,-
Icewind Dale - Herz des Winters (Add On)	24,-
Icewind Dale II	44,-
Largo Winch	44,-
Morrowind dt.	44,-
Myst III - Exile	29,-
Neocron	44,-
Neverwinter Nights	44,-
Syberia	44,-
Ultima Online - Third Dawn	14,-
Zanzarah - Das verborgene Paradies	44,-

### Spielekonsolen

MICROSOFT XBOX	249,-
SONY Playstation 2	249,-

### Icewind Dale II

Rollenspiel **Jetzt vorbestellen!**  
**€ 44,-**

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.  
WL: White Label



### SP7200T6 PT

#### Grafikkarte

- NVIDIA® GeForce4 TI 4600
- 128 MB DDR-RAM
- Video In/Out, DVI
- DVI auf VGA Adapter
- SCART-Adapter
- Videokabel
- DVD-Software
- Vollversionen von  
Rage Rally/Midnight GT  
Incoming Forces  
Serious Sam

**€ 339,-**



## EINGABEGERÄTE

### Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	84,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK X36F	GP	29,-
SAITEK ST 100	GP	19,-
SAITEK SP560	GP	34,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

### Gamepads

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	59,-
MS SideWinder	USB	24,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK PC Dash 2 Tastaturerweiterung	USB	24,-

### Lenkräder

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	59,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	169,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	79,-

### Tastaturen

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY		
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G83-6105 Business	PS/2	22,-
G83-6300 Business (flüssigkeitsableitend)	PS/2	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
M83-13800 Cybo@rd	PS/2 u. USB	89,-
2.4 GHz Funk		
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4400 Slim 1-TrackBall	PS/2	109,-
G83-14100 Advanced (FingerPrint)	USB	179,-

### LOGITECH

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigation	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical	PS/2 u. USB	114,-

### MICROSOFT

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Office Keyboard	PS/2 u. USB	54,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Office Keyboard SE (1 Maus)	PS/2 u. USB	109,-

### Mäuse

Mäuse	Anschluss	€
CHERRY		
Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-

### LOGITECH

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse S69 OEM	PS/2	9,-
Wheel Mouse Optical B69 OEM	PS/2 u. USB	19,-
Wheel Mouse S48 OEM	PS/2	14,-
Cordless Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	219,-

### MICROSOFT

MICROSOFT	Anschluss	€
Trekker Wheel Mouse SB	PS/2	9,-
Wheel Mouse Optical SB	PS/2 u. USB	24,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
IntelliMouse SB	PS/2	14,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	54,-
IntelliMouse Optical 1.1 s/ber	PS/2 u. USB	54,-
IntelliMouse Explorer 3.0 SB	PS/2 u. USB	44,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64,-
Trackball Explorer	PS/2 u. USB	49,-

### SAITEK

SAITEK	Anschluss	€
GM1 GameMouse	USB	19,-
Notebook Optical Mouse	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	44,-
Touch Force Mouse	USB	39,-

### Mousepads

Mousepads	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflege	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflege	27,- L

### Neocron

Rollenspiel **€ 44,-**

01805-905040 \*\*

\*\* € 0,12/Minute

ALTERNATE  
GARANTIERTE!

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit  
Gewerbemachweis an: WAVE Computer  
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790



# PREISWERT & SCHNELL & ZU

# www.alternate.de

**24-Stunden  
Bestellannahme**

**Adresse**  
Philipp-Reis-Straße 9  
35440 Linden

**Shopzeiten**  
Montag-Freitag 10-20 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## MULTIMEDIA

### MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	349,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	329,-
Jukebox Multimedia	10 GB HDD	529,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB HDD	549,-
<b>CREATIVE</b>		
D.A.P. Jukebox	10 GB	319,-
D.A.P. Jukebox	20 GB	399,-
Jukebox 3	20 GB	449,-
<b>SONICBLUE</b>		
RioVolt SP50	CD-MP3	119,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 800	128 MB	369,-
Rio 800	160 MB	399,-
RioRiot	20 GB	429,-
<b>TERRATEC</b>		
M3Po	CD-MP3	399,-
CAR. 4000	40 GB HDD	949,-
<b>LG</b>		
AHA-FD770	32 MB	99,-

### SONICBLUE RioRiot

#### MP3-Player

20 GB Festplatte, FM-Tuner,  
großes LC-Display,  
inkl. Kopfhörer,  
Tragetasche &  
Software



**€ 429,-**

### Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Zoom	USB	69,-
QuickCam Pro 4000	USB	99,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 510	USB	164,-
<b>PHILIPS</b>		
ToUCam XS	USB	39,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-
<b>TERRATEC</b>		
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-
<b>CREATIVE</b>		
WebCam Pro	a.A.	
PC-Cam 300	a.A.	

### Headsets

LABTEC		€
Axis-301		19,-
Axis-302		24,-
Axis-501		29,-
Axis-002		39,-
Axis-712		59,-
Dialog-501		59,-
<b>PLANTRONICS</b>		
Audio 71		19,-
Audio 70		24,-
Audio 60		34,-
Audio 70		39,-
Audio 90		44,-
DSP-100		69,-
DSP-300		74,-
DSP-400		79,-
<b>TERRATEC</b>		
HeadSet Master		19,-
HeadSet Master 2		19,-

## SOUNDSYSTEME

### Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	124,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	299,-
SB Extigy retail	USB	189,-
<b>TERRATEC</b>		
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
AudioSystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
AudioSystem EWX 24/96	PCI	129,-
AudioSystem EWS88 MT	PCI	379,-
<b>HERCULES</b>		
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,-
<b>HOONTECH</b>		
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST 1-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	139,-
ST Audio DSP24 Media 7.1	PCI	399,-
SB Live Digital I/O 3 (Ac4-On für SB Live)	PCI	44,-
<b>ABIT</b>		
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	34,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	54,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FWUSB	79,-
<b>Diverse</b>		
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 built	PCI	79,-

### Lautsprecher

CREATIVE		€
Inspire 2.1 2400		54,-
Inspire 2.1 Slim 2700		94,-
Inspire 4.1 4400	Set/Subw-System	89,-
Inspire 5.1 5100	Set/Subw-System	139,-
Inspire 5.1 5300	Set/Subw-System	99,-
Inspire 5.1 5700	Set/Subw-System	349,-
DeskTopTheatre DTT2200		149,-
CSW MegaWorks 510D	Set/Subw-System	349,-
TravelSound		99,-
<b>TEAC</b>		
PM-60		9,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-600 Dolby	Set/Subw-System	64,-
PM-2000	Set/Subw-System	279,-
<b>VIDEOLOGIC</b>		
ZXR500 Silber	Set/Subw-System	129,-
DigiTheatre PC	Set/Subw-System	289,-
DigiTheatre Silber	Set/Subw-System	339,-
DigiTheatre DTS Silber	Set/Subw-System	579,-
DigiTheatre Decoder Silber	Set/Subw-System	169,-
<b>KINYO</b>		
PS-190		490,-
PS-320		9,-
PS-620		19,-
SA-222		19,-
IA-927 4.1	Set/Subw-System	44,-
IA-927 4.1	Set/Subw-System	44,-
TW-440 4.1	Set/Subw-System	49,-
<b>LOGITECH</b>		
Z-540	Set/Subw-System	79,-
Z-560 (THX)	Set/Subw-System	254,-
Z-640	Set/Subw-System	139,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€	TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	99	17 / 40.3	159,-	BELINEA 101536	99	15.0 / 38.1	399,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45.0	249,-	BELINEA 101537 silver	99	15.0 / 38.1	399,-
DAEWOO D1720	95	99	17 / 40.6	194,-	BELINEA 101720	99	17.0 / 43.2	729,-
DAEWOO 905DF	95	99	19 / 45.7	279,-	EIZO L365	99	15.0 / 38.0	649,-
IYAMA LS902UT	96	99	19 / 45.7	239,-	EIZO L465	99	16.0 / 40.6	859,-
IYAMA HM903DT	120	99	19 / 46.0	469,-	EIZO L565	99	17.0 / 43.0	1.029,-
IYAMA HA202DT	140	99	22 / 51.0	839,-	EIZO L665	99	18.1 / 45.9	1.339,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45.7	269,-	EIZO-LCDs sind auch in Schwarz erhältlich			
PHILIPS 109P40	110	99	19 / 45.7	424,-	IYAMA AX3817UT	99	15.0 / 38.0	469,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 / 40.6	254,-	IYAMA AX3818UTc	95	15.0 / 38.0	569,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45.7	319,-	IYAMA AS4314UT	99	17.0 / 43.3	719,-
SAMSUNG 1100P plus	115	99	21 / 51.0	699,-	IYAMA AS4315UT	99	17.0 / 43.3	919,-
SAMTRON 76DF	85	99	17 / 40.6	189,-	SAMSUNG 151B	99	15.0 / 38.1	574,-
SAMTRON 96P	96	99	19 / 45.7	229,-	SAMSUNG 171B silver	99	17.0 / 43.2	769,-
SAMTRON 210P plus	115	99	21 / 51.0	519,-	SAMSUNG 171P	99	17.0 / 43.2	899,-
SONY CPD-F430	96	99	19 / 45.6	459,-	SAMSUNG 181T	99	18.1 / 46.0	1.339,-
SONY CPD-E530	117	99	21 / 50.4	854,-	SAMTRON 51S	99	15.0 / 38.1	419,-
SONY GDM-F520	137	99	21 / 50.4	1.289,-	SAMTRON 71S	99	17.0 / 43.2	599,-

## KOMMUNIKATION

### ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	119,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
81 v4.0	PCI	ISDN	299,-
<b>DIAMOND</b>			
SupraExpress 56i Pro intern	PCI	analog	44,-
SupraExpress 56e Pro extern	seriell	analog	89,-
<b>W-LINK</b>			
MB-400X DSL-Router	DSL		129,-
MB-401S DSL-Router	DSL		139,-
<b>Diverse</b>			
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
T28K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
T28K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

### Netzwerk

Netzwerkkarten	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	39,-
KIT 1 100 Mbit/s	PCI	29,-
<b>Hubs</b>		
5-Port	24,-	39,-
5-Port Mini		59,-
5-Port	24,- PS/2-Powered	
8-Port	34,-	54,-
8-Port Mini		69,-
<b>Switches</b>		
5-Port Mini		49,-
5-Port Mini PS/2 Powered		49,-
5-Port Mini USB Powered		44,-
8-Port Mini PS/2 Powered		59,-
8-Port Mini USB Powered		64,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten		189,-
16-Port		139,-

## SAMSUNG 957P

19" Monitor  
45,7 cm sichtbares Bild,  
96 kHz,  
TCO99



**€ 319,-**

## CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit	HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI	44,-		1335	U133	PCI	34,-	
29101 (RAID)	U-100	PCI	49,-		1335B	U133	PCI	39,-	
29133	U-133	PCI	69,-		133	U133	PCI	49,-	
29134 (RAID)	U-133	PCI	69,-		RAID 133	U133	PCI	109,-	
2993	FireWire	PCI	44,-		RAID 404	U133	PCI	149,-	
2994	FireWire	PCI	59,-		<b>W-LINK MB-400X</b>				
2991	FireWire	CardBus	69,-		<b>DSL-Router</b>				
2902	FireWire	CardBus	89,-		4x 10/100 Mbit/s NWay Switch, Broadband Internetzugriff, DHCP-Server, NAT-Firewall				
USB 2.0	USB2.0	CardBus	44,-						
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus	64,-		<b>€ 129,-</b>				
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI	79,-						
<b>ADAPTEC</b>									
1700-A (RAID)	U-100	PCI	94,-						
2400-A (RAID)	U-100	PCI	439,-						
4300	FireWire	PCI	54,-						
4300 Plus	FireWire	PCI	84,-						
1430	FireWire	PCMCIA	119,-						
3100LP	USB2.0	PCI	69,-						
5100	USB2.0	PCI	69,-						
1420	USB2.0	PCMCIA	89,-						
3121	USB2.0/FW	PCI	129,-						

# UHR TELEFONISCH ERREICHBAR



**Bestelltelefon**  
**01805-905040**

**Bestellfax**  
**01805-905020**

# ALTERNATE

COMPUTERVERSAND GMBH

## DVD-ROM & CD-ROM

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail	DVD-ROM USB2.0		bulk	Kit
16/40x	PIONEER DVD-117	59,-		16/48x	DVD 1648U	129,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	69,-		<b>DVD-ROM FireWire</b>		bulk	Kit
16/40x	PIONEER DVD-A06SW		84,-	16/48x	DVD 1648F	129,-	
<i>Star Wars-Edition</i>							
16/48x	AOPEN DVD-1648	54,-	L 59,-	<b>CD-ROM ATAPI</b>		bulk	retail
16/48x	ASUS DVD-E616			52x	AOPEN CD-952E grau	27,-	
16/48x	LG DRD-8160B	54,-	59,-	52x	ASUS CD5520		
16/48x	LITEON LTD-163	54,-	59,-	52x	LG GCR-852x8	29,-	39,-
16/48x	LITEON LTD-165	57,-	aA	52x	LITEON LTN52x	29,-	32,-
16/48x	MSI MS-9216	49,-	54,-	52x	MSI MS-8152	29,-	29,-
16/48x	NEC DV-8800B	59,-	64,-	52x	NFC CD-3002A	29,-	
16/48x	NEC DV-8800B Kit			52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	54,-	64,-	54x	MITSUMI FX 54x MAX	32,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	59,-		56x	AOPEN CD-956E		32,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	59,-	69,-				

## DVD-RECORDER

DVD+RW ATAPI			€	DVD-R ATAPI			€
AOPEN RW5120A Kit	2/ 8x	299,-		PANASONIC LF-D321 retail	1/ 6x	429,-	
AOPEN DVRW2412PRO* retail	2/ 8x	429,-		schreibt auch DVD+RW			
HP dvd200i* retail	2/ 8x	479,-		<b>TOSHIBA SD-R5002</b>			
MEMOREX 248* retail	2/ 8x	399,-		<b>2/12x DVD-RW</b>			
PHILIPS DVDWR208K* retail	2/ 8x	289,-		ATAPI, schreibt CD-R, CD-RW,			
PHILIPS DVDWR226K* retail	2/ 8x	419,-		DVD+RW & DVD+R,			
RICOH MP5120A SK retail	2/ 8x	279,-		BURN-Proof, bulk			
RICOH MP5125A-DP* retail	2/ 8x	389,-					
TRAXDATA DVD+R/RW* h.o.k.	2/ 8x	359,-					
TRAXDATA DVD+R/RW* retail	2/ 8x	379,-					
* schreibt auch DVD+R							
DVD+RW USB2.0/FW			€				
HP dvd200e*	2/ 8x	599,-					
* schreibt auch DVD+R							
DVD-RW ATAPI			€				
ASUS DVR-104 retail	2/ 6x	a.A.		<b>€ 299,-</b>			
PIONEER DVR-104 bulk	2/ 6x	329,-					
PIONEER DVR-A04 retail	2/ 6x	364,-					

## IDE-FESTPLATTEN

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€	WD		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	8/2.048/7.200	77,-	WD2000BB	U-100	20,0	9/2.048/7.200	84,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8/2.048/7.200	89,-	WD2000EB	U-100	20,0	12/2.048/7.200	94,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8/2.048/7.200	104,-	WD4000BB	U-100	40,0	9/2.048/7.200	89,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8/2.048/7.200	119,-	WD4000FB	U-100	40,0	12/2.048/7.200	79,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8/2.048/7.200	149,-	WD4000JB	U-100	40,0	9/8.192/7.200	99,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8/2.048/7.200	184,-	WD6000AB	U-100	60,0	9/2.048/7.200	109,-
					WD6000BB	U-100	60,0	9/2.048/7.200	114,-
					WD8000AB	U-100	80,0	9/8.192/7.200	129,-
					WD8000BB	U-100	80,0	9/2.048/7.200	114,-
					WD8000JB	U-100	80,0	9/2.048/7.200	119,-
					WD8000JB	U-100	80,0	9/8.192/7.200	134,-
					WD1000BB	U-100	100,0	9/2.048/7.200	159,-
					WD1000JB	U-100	100,0	9/8.192/7.200	214,-
					WD1200AB	U-100	120,0	9/2.048/7.200	179,-
					WD1200BB	U-100	120,0	9/2.048/7.200	199,-
					WD1200JB	U-100	120,0	9/8.192/7.200	229,-
					WD1800BB	U-100	180,0	9/2.048/7.200	399,-
					WD1800JB	U-100	180,0	9/8.192/7.200	429,-
					WD2000BB	U-100	200,0	9/2.048/7.200	479,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

## CD-RECORDER


CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.	CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/32/40x	LG GCE-8320B	74,-		8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU	209,-	
10/32/40x	RICOH MP7320A-SK	74,-		8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit	229,-	
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP	79,-		10/24/40x	LITEON LXR-2410	184,-	
10/40/40x	NEC NR-9T00	84,-	99,-	12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK	229,-	
12/32/40x	ASUS CRW-3212A	79,-	84,-	12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TU	229,-	
12/40/40x	LG GCE-8400B	79,-	84,-	12/40/48x	AOPEN EHW4048U	169,-	
12/40/40x	MSI MS-8340	64,-	L	12/40/48x	CDRW USB2	159,-	
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-	24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	229,-	
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	129,-					
mit schwarzer Blende							
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	74,-	84,-				
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	89,-	L				
mit schwarzer Blende							
12/40/48x	AOPEN CRW-4048	69,-	84,-				
12/40/48x	ASUS CRW-4012A	99,-	109,-				
12/40/48x	LITEON LTR-40125S	79,-	L				
12/40/48x	PHILIPS PERW4012	89,-	99,-				
12/40/48x	TEAC CD-W540E	89,-	99,-				
12/40/48x	TRAXDATA CDRW401248	79,-	84,-				
12/48/48x	LITEON LTR-48125W	89,-	99,-				
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	94,-	99,-				
16/40/48x	CYBERDRIVE CWO78D	79,-					
16/48/48x	ASUS CRW-4816A	109,-					
16/48/48x	MSI MS-8348	79,-					
20/40/48x	MITSUMI CR-485C TE	89,-	94,-				
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	154,-	164,-				
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-				
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	159,-					
mit schwarzer Blende							
CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.				
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX	219,-					
12/40/48x	CDRWFW-1248	179,-					
12/40/48x	IONEGA FireWire CDRW	329,-					

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40/10x	PHILIPS RW01610	99,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	119,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A	199,-	
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	124,-	129,-

# AOPEN CRW-4048

## 12/40/48x CD-RW

ATAPI, 2.048 KB Cache, JustLink,  
JustSpeed, Kit inkl.  
Nero 5, 1 CD-R  
& 1 CD-RW



€ 69,-

## CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R							Rohlinge CD-RW								
ohne Box		speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.	mit Box		speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	32x	700	je	0,37	0,32	0,29		Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09	
Diverse	40x	700	je	0,41	0,36	0,33		Diverse	12x	700	je	1,49	1,29	1,19	
Diverse	24x	800	je	0,59	0,54	0,51		FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09	
mit Box		speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.	FUJI	10x	650	je	1,89	1,69	1,59	
Diverse Kickout	32x	700	je	0,64	0,59	0,56		VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29	
Diverse	40x	700	je	0,59	0,54	0,51		VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69	
Diverse Slim	24x	800	je	0,74	0,69	0,66		Rohlinge DVD							
Diverse	24x	800	je	0,84	0,79	0,76		mit Box		GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.	
Diverse	24x	900	je	0,86	0,81	0,78		Diverse DVD-R	4,7	je	5,90	5,40	5,10		
BENQ slim	32x	700	je	0,66	0,61	0,58		Diverse DVD-RW	4,7	je	6,40	5,90	5,60		
FUJI	40x	650	je	0,79	0,74	0,71		Diverse DVD-RW	4,7	je	9,90	9,40	9,10		
FUJI	40x	700	je	0,84	0,79	0,76		FUJI DVD-R	4,7	je	7,60	7,10	6,80		
PHILIPS UltraSlim	40x	700	je	0,86	0,81	0,78		FUJI DVD+RW	4,7	je	11,40	10,90	10,60		
VERBATIM Slim	24x	700	je	0,99	0,94	0,91		PHILIPS DVD+R	4,7	je	9,40	8,90	8,60		
VERBATIM	40x	700	je	0,94	0,89	0,86		PHILIPS DVD+RW	4,7	je	12,40	11,90	11,60		
VERBATIM	46x	700	je	0,93	0,93	0,90									



# GamesProfis

auch in  
Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

[www.GamesProfis.de](http://www.GamesProfis.de)

**Kids Spielwaren**  
**11** Reichenberger Str. 45  
02763 Zittau  
03583-510738

**Play Away**  
**48** Heinrich-Mann-Str. 9  
02977 Hoyerswerda  
03571-405659

**Mc Media und Fantasy**  
**13** Schülerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
03672-313595

**Netgames**  
**4** Nicolaiberg 2  
07545 Gera  
0365-2900840

**Fantasy und Future**  
**16** Frankfurter Allee 3  
10247 Berlin  
030-42089622

**Power Play**  
**15** Senftenberger Ring 44b  
13435 Berlin  
030-40712664

**Media World Service Agentur**  
**14** Postplatz 4-4C  
16761 Hennigsdorf  
03302-272706

**Games Store**  
**17** Doberaner Str. 110  
18057 Rostock  
0381-2003330

**Games World**  
**5** Ulzburger Strasse 289 A  
22850 Norderstedt  
04191-956240

**Europlay**  
**18** Europaplatz 2  
24103 Kiel  
0431-9709921

**Game World**  
**7** Buntentorsteinweg 33  
28201 Bremen  
0421-596506

**Mega Video & Game Store**  
**20** Gröpelinger Heerstr. 171  
28237 Bremen  
0421-6166593

**Else's Gameshop**  
**21** Blumlage 64  
29221 Cella  
05141-907079

**Mega Company**  
**47** Am Homberg 2  
29614 Solltau  
05191-967581

**Spieleparadies Dreier**  
**8** Poststr. 15a  
29614 Solltau  
05191-71101

**Xpert Games**  
**22** Lindenstraße 13 a  
31224 Peine  
05171-881418

**MC Game**  
**23** Detmolder Strasse 68  
33604 Bielefeld  
0521-84234

**Funtronixx**  
**24** Die Freiheit 14  
34117 Kassel  
0561-739380

**Toystore**  
**10** Hauptstraße 55  
37412 Herzberg  
05521-1780

**Phoenix**  
**25** Altenfelder Str. 6  
37574 Einbeck  
05561-3332

**Joypoint**  
**26** Am Wehrtahn 24  
40211 Düsseldorf  
0211-364445

**Players Level**  
**49** Kurt-Schuhmacher-Str. 17  
40764 Langenfeld  
02173-980944

**Gameland**  
**6** Kaiserswerther Str. 14  
40878 Ratingen  
02102-470473

**Gameshop D. Weichert**  
**27** Ostwall 12  
41515 Grevenbroich  
02181-231323

**Top-Games**  
**28** Stockumerstr. 226  
44225 Dortmund-Barop  
0231-775700

**Gamestore**  
**3** Rüttenscheider Str. 181  
45131 Essen  
0201-777225

**High Score**  
**29** Goethe Str. 44  
45964 Gladbeck  
02043-928831

**Multimediasoft Gansekov**  
**19** Neuer Wall 2-4  
47441 Moers  
02841-21704

**Joystix**  
**12** Oxfordstraße 10  
53111 Bonn  
0228-650095

**Gamefreax**  
**30** Kölner Straße 155  
53840 Troisdorf  
02241-881240

**SK Gamenatix**  
**31** Paulinstr. 36  
54292 Trier  
0651-27211

**Guild of Freaks**  
**32** Binger Str. 5  
55218 Ingelheim am Rhein  
06132-799920

**Game-Station**  
**33** Topferstr. 30  
56727 Mayen  
02651-1262

**Game Planet**  
**34** Am Klafeldermarkt 4  
57078 Siegen  
0271-8909880

**A.S. Superplay**  
**35** Boelkerstraße 122  
58097 Hagen  
02331-983524

**Werne's Gamestore**  
**45** Konrad-Adenauer-Str. 17  
59368 Werne  
02389-951666

**Soundcheck**  
**44** Kaiserstr. 31  
63065 Offenbach/Main  
069-884299

**Game und Fun GmbH**  
**46** www.game-and-fun.de

**Theis Computerspiele**  
**1** Rheinstraße 93  
65185 Wiesbaden  
0611-9333090

**Gamestore Zweibrücken**  
**36** Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.  
66482 Zweibrücken  
06332-905400

**CD + Game Shop**  
**37** Westspange 5  
66538 Naunkirchen  
06821-25517

**Spielraum**  
**38** Stummpl. 1 (Saarparkcenter)  
66538 Naunkirchen  
06821-140064

**Gameland**  
**9** Stummstraße 2  
66763 Dillingen  
06831-705612

**Mac Fun**  
**39** Nusslocher Straße 12  
69181 Leimen  
06224-951885

**Your Level**  
**40** Kronenstr. 21-23  
78054 VS-Schwenningen  
07720-36402

**Mega-Star**  
**41** Güterstr. 2  
79713 Bad Säckingen  
07761-59953

**CSE Schauties GmbH**  
**2** Marktstr. 19  
88212 Ravensburg  
0751-26138

**Susi's Little Shop**  
**42** Am Königshof 5  
93047 Regensburg  
0941-565125

**Softprice**  
**43** Lindenstraße 16  
97877 Wertheim  
09342-912315



## GamesProfi des Monats

**Theis Computerspiele & More** ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der wunderschönen Stadt Wiesbaden, der Hauptstadt von Hessen. Der Laden besteht seit 15 Jahren, seit Januar 2002 unter dem Namen Theis Computerspiele & More.

Neben dem Geschäftsführer Herrn Theis trifft man im Laden Herrn Hoffrichter (den Herrn mit Brille) und Herrn Reimann (immer im weiss-schwarzen Anzug, der Fachmann schlechthin, der alle Spiele anspielt). Neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance gehören auch DVD-Filme, Zeitschriften und Lösungsbücher zum Sortiment. Natürlich stehen auch Geräte zum "Anzocken" bereit (Xbox, PlayStation 2 und Game Cube). Zu erwähnen ist in jedem Fall natürlich die Homepage [www.theis-computerspiele.de](http://www.theis-computerspiele.de) mit Newsletter, Livecam, Links und mehr.



**Theis Computerspiele & More**  
**1** Rheinstraße 93  
65185 Wiesbaden  
0611-9333090



# Spezial-Angebot des Monats



**V7 Games-PC**  
PC Hardware  
**€1199,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung

3COM 905C-TXM 10/100 PCI  
Netzwerkkarte

Graphikkarte MSI  
nVidia GF4  
TM4200 128 MB DDR

Western Digital HDD  
80 GB IDE 7200rpm

**Miditower ATX 300W**  
**CPU ATHLON XP 1800+ 1,53 GHz**  
**256 MB DDR-RAM PC 266**

DVD ROM 16x48x  
(inkl. Cyberlink PowerDVD V.4.0 OEM)

CD RW 40x10x40x  
(inkl. Ahead Nero Burning ROM OEM)

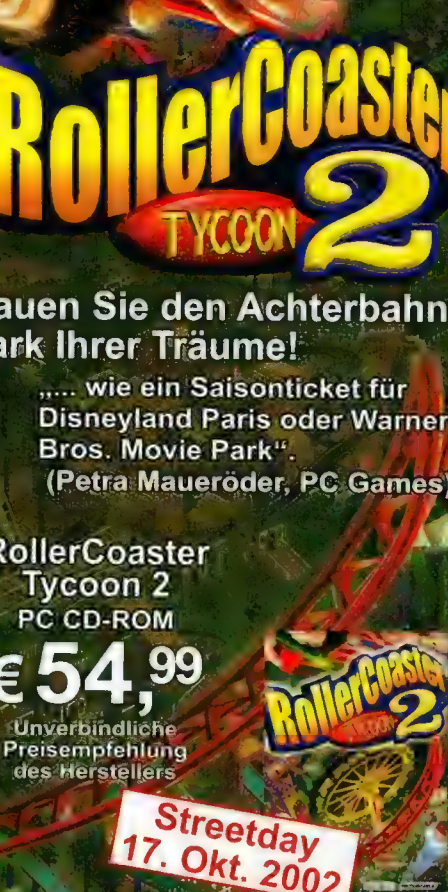
3,5" Floppy Drive

Logitech  
Pilot  
Wheel  
Mouse

Logitech  
Internet Navigator Keyboard

**inkl. Windows XP Home OEM und 24 Monate Pick-Up & Return Service**

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der jeweiligen Hersteller in Euro (€).  
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi!**



**RollerCoaster Tycoon 2**

Bauen Sie den Achterbahnpark Ihrer Träume!

„.... wie ein Saisonticket für Disneyland Paris oder Warner Bros. Movie Park“.  
(Petra Maueröder, PC Games)

**RollerCoaster Tycoon 2**  
PC CD-ROM  
**€54,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Streetday**  
**17. Okt. 2002**



**ANNO 1503**

„das meisterwartete Spiel des Jahres“ (PC Games 10/02)

„.... für mich ganz klar das Highlight des Spieljahres“  
(Petra Maueröder, PC Games)

**Anno 1503**  
PC CD-ROM  
**€49,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Streetday**  
**25. Okt. 2002**

**Der Profikiller kehrt zurück!**



**Hitman 2**  
Silent Assassin  
PC CD-ROM  
**€45,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Streetday**  
**11. Okt. 2002**



**Die Sims**

**Streetday**  
**4. Okt. 2002**

**Die Sims Deluxe**  
PC CD-ROM  
**€49,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Die Sims**  
Tierisch gut drauf  
PC CD-ROM  
**€24,99**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Streetday**  
**4. Okt. 2002**



**Unreal TOURNAMENT 2003**

„....stellt alles Vergleichbare in jeder Hinsicht in den Schatten.“  
(PC Games 10/02)

„Die Qualität der Grafik-Technologie steht meines Erachtens derzeit sowieso konkurrenzlos da.“  
(Christian Müller, PC Games)

**Unreal Tournament 2003**  
PC CD-ROM  
**€54,95**  
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Streetday**  
**4. Okt. 2002**

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?  
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

**Fax: 0931 / 3598 - 777**

Program Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - [www.GamesProfis.de](http://www.GamesProfis.de) - [gamesprofis@im-games.de](mailto:gamesprofis@im-games.de)



# Ohne Ende!



Tropico  
10,- €



Rainbow Six  
Rogue Spear  
10,- €



Comanche  
Gold  
10,- €



## Die Pyramide

Futter für Ihren PC

ak tronic  
SOFTWARE & SERVICES

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€. \*unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:  
[www.software-pyramide.de](http://www.software-pyramide.de)



# TIPPS & TRICKS

## Hitman 2

**Ein Mann sieht rot** und legt sich dabei mit so ziemlich jeder Verbrecherorganisation an, die es auf diesem Planeten gibt. Nur als gestandener Hitman können Sie Ihren Freund befreien.

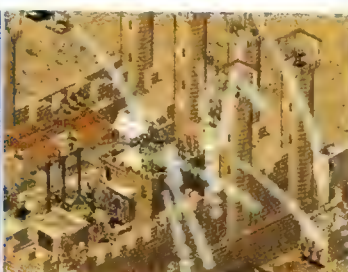
**E**igentlich wollten Sie den Ruhestand abseits der Zivilisation und ohne den Einsatz von Waffen verbringen. Doch nachdem die italienische Mafia Ihren Freund entführt hat, haben Sie keine andere Wahl, als den schwarzen Anzug überzustreifen und Ihr Arbeitswerkzeug aus dem Schuppen zu holen. 21 umfangreiche Missionen gilt es zu meis-

tern, bevor die Predigt am Sonntag wieder stattfinden kann. Doch allein mit bleihaltigen Argumenten werden Sie nicht sehr weit kommen. Deshalb haben wir für Sie das Spiel auf acht Seiten komplett gelöst. Neben den Grundregeln erfahren Sie, was Sie alles zu beachten haben, wo die Schwachstellen des Gegners liegen und wie Sie sich lautlos durch die Missionen bewegen.



### Icewind Dale 2

**V**äterchen Frost haucht wieder mit Eiskälte durch die märchenhafte Rollenspielwelt von **Icewind Dale 2**. Mit scharfen Schwertern und feurigen Zaubersprüchen kämpfen Sie erneut für das Gute im Lande Faerun. Natürlich dürfen dabei Tipps & Tricks von unseren Rollenspielexperten nicht fehlen. Den Prolog und die ersten beiden Kapitel finden Sie daher auf sechs Seiten komplett gelöst.



### Stronghold: Crusader

**L**uftschlösser bauen kann jeder – eine voll funktionierende Burg zu Zeiten der Kreuzzüge, das erfordert wirtschaftliche Finesse und strategisches Geschick. Wie Sie das Ganze im neuesten Teil der **Stronghold**-Reihe bewerkstelligen, verraten wir Ihnen mit unseren allgemeinen Tipps. Damit sind Sie bestens gerüstet, um den wilden Wüsten-Muselmanen ordentlich die Hammelbeine langzuziehen.



### Battlefield 1942

**F**rontkämpfer gesucht! Im aktuellen Multiplayerhit geht es so spannend zur Sache, wie in kaum einem anderen Spiel mit der Thematik des Zweiten Weltkrieges. Wir haben alle 16 Karten des Coop-Modus ausgiebig gespielt. Als Ergebnis finden Sie neben allgemeinen Tipps alle Karten des Spiels dargestellt. Der Clou: Sämtliche Spawn-Punkte und die dort erhältliche Bewaffnung haben wir für Sie aufgelistet.

## Download Spieletipps

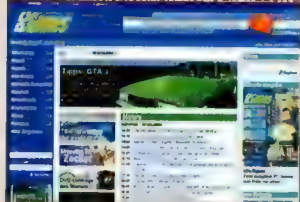
Unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Mafia, Komplettlösung
2. America's Army, Allgemeine Tipps
3. Warcraft 3, Multiplayertipps

Die beliebtesten Downloads bei [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 1&2
3. GTA 3, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr.

**0190/82 48 34\***

Täglich von 8-24 Uhr

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86



# PC Games hilft

## Module verknüpfen in **Neverwinter Nights**

Mein Freund und ich haben jeweils ein Modul erstellt. Nun würden wir sie gerne verknüpfen. Wie funktioniert das?

WALTER, PER E-MAIL



**Stefan Weiß:**

Eine gute Möglichkeit dafür bieten die Skripts. Erstellen Sie zum Beispiel einen allgemeinen Auslöser und ein Skript für die Zeile „OnEnter“: Verwenden Sie den Befehl „StartNewModule“. Das Skript würde dann so aussehen:

```
void main()
{
    object oEntered = GetEntering-
    Object();
    if(GetIsPC(oEntered))
    {
        DelayCommand(0.5,Start-
        NewModule(„Modulname“));
    }
}
```

Wichtig: Sie brauchen beim Modulnamen nicht die Dateierweiterung .mod zu verwenden!

## Trainingskurse bei **America's Army**

Wie schaltet man die anderen Trainingskurse frei? Ich schaffe den ersten mit einer Wertung von 32 als Sharpshooter. Wenn ich nun auf Continue drücke, steht da mein Benutzername und Kennwort. Jetzt gehe ich auf „Login“. Aber nichts passiert.

FRANK, PER E-MAIL



**Florian Weidhase:**

Um zur Sniper-School zugelassen zu werden, müssen Sie wenigstens 36 Ziele treffen. Sharpshooter

und Sniper sind zwei unterschiedliche Dinge. Ihr Qualifikationsrang muss EXPERT sein.

## Rätselprobleme bei **Arx Fatalis**

Ich versuche, das Rätsel um den Astronomenmord aufzudecken, aber in seinem Zimmer hinter einem Vorhang ist so eine komische Klappe und drei Zahlen, wie ist die Lösung? Und noch etwas, ich habe den Auftrag bekommen, Shany zu suchen. Wie löse ich diese Aufgabe?

MARKUS, PER E-MAIL



**Jochen Gebauer:**

Die Lösung für den Zahlencode lautet 248. Shany wird in der vierten Ebene gefangen gehalten. Sie gelangen dorthin, wenn Sie von der Stadt Arx zur Ebene mit den Trollen gehen. Wenn Sie vor dem Trollager stehen, marschieren Sie nach rechts weiter über die kleine Brücke. Die Treppe führt in Ebene 4. Gehen Sie dort gleich rechts um die Ecke und biegen dann links ab. Ein Pfad führt abwärts bis zu einer Schlangenstatue. Wenn Sie um die Statue gehen, bekommen Sie eine Zwischensequenz zu sehen. Diese Sequenz muss erscheinen, sonst können Sie die Quest nicht lösen. Folgen Sie dann vorsichtig den Kultanhängern, sie führen Sie direkt zu Shany. Achtung – diese Sequenz funktioniert erst mit der Version 1.12 richtig, installieren Sie auf jeden Fall den Patch (zu finden in PC Games 10/02 oder auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)).

## Hubschrauberkampf in **Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)**

Auf dem Dach des Krankenhauses muss man den Hubschrauber

zerstören. Ich treffe ihn einmal mit einer Granate aus dem M4 und er fängt am Triebwerk an zu brennen. Ab da schaffe ich es nicht mehr, ihn mit einer Granate zu treffen (anscheinend fliegt er höher). Nun findet man ja auf dem Dach auch das M60-Maschinengewehr. Ich bekomme den Hubschrauber aber trotz 200 Schuss aus dem M60 auf das brennende Triebwerk und zusätzlichem Einsatz des M4 nicht vom Himmel.

SEBASTIAN, PER E-MAIL



**Christian Müller:**

Verschanzen Sie sich zuerst in einem der Räume. Zerschlagen Sie anschließend die Fensterscheiben mit dem Pistolengriff und warten Sie, bis der Hubschrauber in Ihr Sichtfeld fliegt. Feuern Sie dann auf die Abdeckungen der Düsen links und rechts am Helikopter. Nachdem Sie die erste Düse zerstört haben, wird das MG-Feuer heftiger. Laufen Sie auf keinen Fall im Freien herum. Auf diese Weise kassieren Sie zu viele Treffer. Verstecken Sie sich stattdessen in einer Ecke des ersten Gebäudes und lehnen Sie sich zur Seite, so dass Sie aus der Deckung heraus aus dem Fenster schießen können.

## Charakterprobleme bei **Neverwinter Nights**

Ich habe gerade das erste Kapitel abgeschlossen. Nun kann ich mit meinem Charakter nicht weiter spielen. Ich bekomme die Meldung: „Login-Fehler“. Handelt es sich um einen Bug?

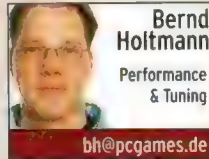
CHRIS, PER E-MAIL



**Stefan Weiß:**

Der Login-Fehler beruht auf einem Bug der Originalversion. Mit den aktuellen Patches wurde er behoben. Alternativ funktioniert auch

## Die PC-Games-Spiele-Experten





folgende Lösung: Öffnen Sie im **Neverwinter**-Spielverzeichnis die Datei „nwnplayer.ini“ mit einem Texteditor. Dort finden Sie den Eintrag „Single Player Enforce Legal Characters = 1“. Ändern Sie den Wert auf 0, das war's.

## Raserei in **GTA 3**

*Ich hänge derzeit frustriert an der Mission „Zahltag für Ray“ fest. Ich kann rasen wie ich will, aber an der dritten Telefonzelle ist die Zeit abgelaufen. Kann man die Zeit vielleicht anhalten oder gibt es andere Möglichkeiten, um ein wenig weiter zu kommen?*

CHARLY, PER E-MAIL



**Ralph Wollner:**

Wenn Sie die Telefone genau anhand der Routen abklappern, die auf dem Stadtplan eingezeichnet sind, kann nichts schief gehen. Nach dem vierten Telefon müssen Sie in den Park schlendern und sich



auf der Toilette mit Ray treffen. Geschafft!

## Vampirismus in **Morrowind**

*Ich bin über Nacht ein Vampir geworden, wie kann ich diesen Fluch oder was auch immer loswerden? Ich habe schon eine paar Tränke zu mir genommen, aber ohne Erfolg.*

EMANUEL, PER E-MAIL



**Jochen Gebauer:**

Vampirismus lässt sich mithilfe des folgenden Buchs wieder rückgängig machen: Book of Vvardenfell 2. Das ersehnte Stück finden Sie bei dem Buchhändler in den Waistworks in Vivec, Foreign Quarter. Noch zwei Tipps, für diejenigen, die schon Vampir sind und das Buch ihr Eigen nennen möchten:

- Bringen Sie Jobasha um die Ecke und schnappen Sie sich das Buch.
- In der geheimen Bibliothek von Vivec (Falltür in den Büros der Hall of Wisdom and Justice benutzen) finden Sie ebenfalls den Wälzer.

## Schätze in **Moorhuhn 3**

*Wenn man drei Mal auf die Rinde schießt, erscheint eine Schatzkarte. Aber wo finde ich nun den Schatz?*

JAN, PER E-MAIL



**Harald Wagner:**

Die Moorhühner haben den Gewinn aus den vorangegangenen Spielen in Gold eingelöst und in einer von drei Höhlen im Moorhuhnland versteckt. Von Spiel zu Spiel wechselt der Standort des Schatzes. In welcher Höhle sich der Schatz befindet, steht auf der Schatzkarte, welche Sie beim Baumstumpf freilegen. Wenn Sie den Schatz zerstören, winken satte 200 Punkte und die Einblendung TREASURE BONUS erscheint.

## Rituale in **Neverwinter Nights**

*Ich suche das zweite Wort der Macht und soll bei den Ruinen der Schöpferrasse in der Vergangenheit im Raum des Lichts das Ritual des Lichts anschauen: Ich weiß aber nicht, was damit gemeint ist. Ich schaffe es lediglich, in der Gegenwart das Rätsel des Tons zu absolvieren. Wie kann ich das Rätsel des Rauchs und des Lichts lösen?*

ALEXANDER, PER E-MAIL



**Stefan Weiß:**

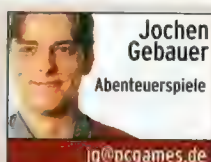
In den Ruinen der Schöpferrasse suchen Sie zuerst den Garten auf und reden mit der Zeitreisenden Sapphira. Sie erzählt Ihnen, dass die Golemsklaven unzerstörbar sind, Sie aber in der Vergangenheit einen Schwachpunkt einbauen können. Die Ruinen der Schöpferrasse sind auf einem Zeitnexus erbaut, daher ist hier eine Zeitreise möglich. Sapphira erklärt Ihnen die Zeitreise, wenn Sie die Samen des Ultarg-Baumes in der Vergangenheit pflanzen. Nach diesem Gespräch gehen Sie zu einer der Sonnenuhren und reisen in die Vergangenheit. Reden Sie dort mit Lokar, neben der nordöstlichen Sonnenuhr. Sie erhalten einen Ring, mit dem Sie die Golemsklaven überzeugen, den Golems eine Schwachstelle nach Wahl einzubauen. Die Lösungen für die drei Rätsel finden Sie in den jeweiligen Räumen.

**Lichträtsel:** Blauen und Roten Edelstein ins Primärfarbenbecken legen. Je einen der beiden violetten Klunker in die Sekundärfarbenbecken platzieren.

**Rauchrätsel:** Gelbes und rotes Pulver, dann blaues und rotes Pulver benutzen. Zum Schluss gelbes und blaues Pulver verbrennen.

## Die Befreiungsaktion in **GTA 3**

*Bei der ersten Mission von Donald Love auf Staunton Island wer-*





*de ich immer getötet. Wie schaffe ich die Mission?*

MARTIN, PER E-MAIL



**Petra Maueröder:**

Die extreme Polizeipräsenz macht diesen Level wirklich schwierig. Fahren Sie zum Gefängnis und befreien Sie Donald. Jetzt steigen Sie mit ihm in den Polizeibus und rammen sich durch die Polizeikolonnen. Wenn Sie die Polizei abgehängt haben, stehlen Sie sich einfach einen Zivilwagen und die Polizei bricht die Verfolgung ab. Jetzt können Sie relaxt zum Auftraggeber zurückfahren.

## Berufe in **Die Gilde**

*Kann man eigentlich mehrere Berufe gleichzeitig ausüben, zum Beispiel Schmied und Prediger?*

THOMAS, PER E-MAIL



**Florian Weidhase:**

Sie können immer nur einen Beruf zur gleichen Zeit lernen – ausüben können Sie so viele Berufe, wie Sie möchten. Es hindert Sie keiner daran – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – dass Sie die ganze Stadt mit Betrieben zupflastern. Man verliert dabei jedoch sehr schnell den Überblick.

## Wo ist Eddie in **Morrowind**?

*Ich bin im House Telvanni jetzt so weit aufgestiegen, dass ich einen Mouth benötige. Angeblich soll Fast Eddie in Balmora kurz vor diesem Rang stehen, in Balmora leben und ein Haus besitzen. Tja, und da liegt das Problem: Wo ist das Haus?*

JAN, PER E-MAIL



**Jochen Gebauer:**

Es gibt eine gute Beschreibung, um Fast Eddie zu finden: Schauen Sie sich die Local-Balmora-Karte an. Nördlich des Flusses Odai ist ein Eintrag mit Itans House. Direkt darüber befindet sich Eddies Behausung, Sie müssen nur die Treppe hochgehen.

## Probleme mit **Counter-Strike**

*Ich würde gerne wissen, wie ich meine IP bei Counter-Strike heraus-*

*finde, wenn ich der Host bin. Außerdem würde ich gerne wissen, wie ich es anstelle, dass ich grün oder rot leuchte. Ich weiß zwar, dass man Glow in der Konsole eintippen muss, aber das geht nur auf manchen Servern.*

FLORIAN, PER E-MAIL



**Rüdiger Steidle:**

Sie werden sich wahrscheinlich bei einem klassischen Provider einwählen und eine dynamische – sprich: bei jeder Einwahl neue – IP haben. Um Ihre IP-Nummer herauszufinden, müssen Sie die MS-DOS-EINGABEAUFFORDERUNG starten [Win98 – Start – Programme // Spätere Windows-Versionen: Start – Programme – Zubehör]. Dort geben Sie dann ipconfig [RETURN/ENTER] ein – Ihre IP wird dann angezeigt.

Zum Thema GLOW: Da muss ich Sie auf die einschlägige Online-Seite verweisen. Ein Wort der Warnung: „Leuchtend“ durch die Gegend zu laufen, wird weitläufig als CHEATEN angesehen. Mein Tipp: Sehen Sie lieber davon ab.

## Drulenes Hütte in **Morrowind**

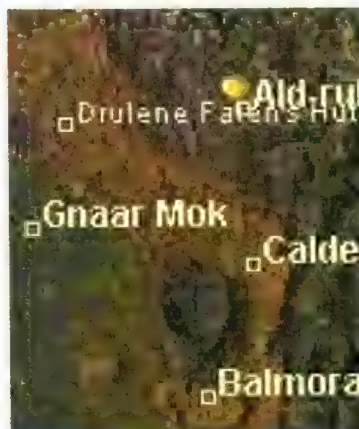
*Wo ist „Drulene Falen's hut“? Ich muss da im ersten Auftrag von „House Redoran“ in Ald'Ruhn hingehen. Die Auftraggeberin ist Neminda.*

MAX, PER E-MAIL



**Jochen Gebauer:**

Drulenes Hütte finden Sie nördlich von Gnaar Mok und westlich von Ald'Ruhn. Die Hütte ist recht nahe bei der Küste zu finden. Der Screenshot sollte Ihnen die Orientierung erleichtern.



## Autorennen in **GTA 3**

*Ich bekomme immer das Angebot, bei einem Straßenrennen mitzufahren. Ich habe schon alle möglichen Strategien probiert, werde aber bestenfalls Zweiter. Welchen Wagen sollte ich benutzen?*

TORSTEN, PER E-MAIL



**Christian Müller:**

Der Vorteil dieser schwierigen Mission besteht darin, dass Sie das Rennen nicht unbedingt gewinnen müssen, um im Spielverlauf weiterzukommen. Aus diesem Grund empfehle ich Ihnen, so lange zu spielen, bis Sie in Staunton Island sind. Schnappen Sie sich dort einen „Infernus“ (mit Abstand der beste Wagen für dieses Rennen), fahren zurück und nehmen am Rennen teil. Mit diesem Flitzer sollten Sie das Rennen problemlos schaffen.

## Die sechste Mission in **C&C: Renegade**

*Ich komme bei dieser Mission nicht weiter. Nachdem ich den Auftrag erhalte, die Rebellen-Anführerin zu befreien und dann die Straße mit dem Flammenpanzer hochfahre, erhalte ich immer die Nachricht, dass einer meiner Verbündeten stirbt. Mach ich irgendwas falsch oder ist das ein Bug?*

DARKRAVEN, PER E-MAIL



**Thomas Weiß:**

Es ist bei dieser Mission wichtig, die richtige Reihenfolge einzuhalten:

- Hotwire (Levelbeginn)
- Gunner (Dorfplatz)
- DeadEye (Beim Fancy Inn)
- Patch (Kirche)

Wenn Sie die Meldung erhalten, dass einer Ihrer Kameraden verschieden ist, haben Sie wahrscheinlich einen Kollegen übergangen.

## Turbulenzen in **No One Lives Forever**

*Im Level „Unerwartete Turbulenzen (Szene1)“ im Flugzeug klemmt sich bei einer Explosion ein Möbelstück immer genau so in dem Ausstieg ein, dass er unpassierbar ist. Was soll ich tun?*

BENNY, PER E-MAIL



**Christian Müller:**

Das hat schon seine Richtigkeit mit dem verklemmten Ausstieg. Schauen Sie sich mal am Boden im Flugzeug um. Sie finden dort eine Bodenklappe, durch die Sie klettern müssen. Der verklemmte Ausstieg ist eine Finte, raus geht es aus dem Flugzeug im hinteren Teil.

## Höhlensuche bei den Wiggles

*Ich habe zwar die Torwächterin befreit, finde aber nicht die große Höhle, in der sie steckt. Ich habe schon die halbe Welt durchgebuddelt und nichts gefunden, außer Dutzende kleiner Höhlen.*

STEFAN, PER E-MAIL

**Rüdiger Steidle:**

Die Höhle wird bei jedem Spiel neu generiert, befindet sich jedoch fast immer unten rechts. Sie müssen ziemlich weit buddeln, um dorthin zu gelangen. Weitere Tipps finden Sie auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de), in der Rubrik „Spiele/Tipps&Tricks“.

## Achte Bonusmission in Commandos 2

*Am Ende der Mission muss man durch eine Schaltfläche eine Invasion starten. Als ich es zwei bis drei Mal erfolglos probiert habe, benutzte ich die Cheats. Ich möchte diese Mission aber auch ohne Cheats schaffen. Wie wehre ich die Invasion ab?*

JONI, PER E-MAIL

**Florian Weidhase:**

Bevor Sie die Invasion überhaupt starten, sollten Sie alle Minen vom Fluss einsammeln und Sie an der Brücke und auf dem Dorfplatz verteilen. Damit erledigen Sie schon mal einen Großteil der Infanterie. Die Invasion ist zugleich die Bonusmission und die wohl am schwierigsten zu meisternde Herausforderung. Die Panzer erledigen Sie am besten mithilfe der großen AT-Minen und der Panzerabwehrwaffe, die Sie im Level finden, bzw. den Alliierten abnehmen können. Verschanzen Sie sich dann in der Ruine, wo Sie die Alliierten rausgeholt haben. Von dort können Sie prima auf die Panzer feuern und in Deckung gehen.

## Grabrätsel in Neverwinter Nights

*Ich habe ein Problem mit den Rätseln für die drei restlichen Gräber von Halueth Nie in Neverwinter Nights. Ich weiß, wo diese sich befinden, doch was benötige ich, um die Türen zu öffnen?*

MICHAEL, PER E-MAIL

**Stefan Weiß:**

Wenn Sie mit Oleff geredet haben, sind Sie sicher schon mit Briley im Halbinselviertel zusammengetroffen. Dort finden Sie im ersten Grabmal einige Gegenstände in der Truhe. Auf dem Friedhof im Bettlerviertel müssen Sie in die Truhe bei der Gruft den Zeremonienschild hineinlegen, damit sich die Tür öffnet. Im Hafenviertel legen Sie den Zeremoniendolch in die Truhe neben der verschlossenen Tür in der Kanalisation. Bei dem Grab im Schwarzseeviertel gehört der zeremonielle Pfeil in die Truhe. Damit sind alle drei Türen offen.

## Angsthasen in GTA 3

*Ich bin bei der Mission „Curlys Geheimkontakte“ und komme einfach nicht mehr weiter. Ich habe versucht, das Taxi zu klauen. Ich habe mich mit einem unbeschädigten Taxi hingestellt und gehofft, dass er in mein Taxi einsteigt. Dann habe ich ihn mit Abstand verfolgt aber leider hat Curly das Treffen immer aus Angst abgesagt. Was soll ich noch ausprobieren?*

PHILIPP, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:**

Curly ist ein ziemlicher Angsthasen. Warten Sie mit einem möglichst unauffälligen Auto auf ihn. Das Taxi sollte eigentlich diesen Zweck erfüllen. Der Kniff ist, die Angstanzeige von Curly minimal zu halten. Verfolgen Sie Curly daher mit SEHR GROSSEM Abstand, so dass sein Angstbalken nicht gefüllt wird. Mithilfe der aktivierten Karte können Sie ihn genau verfolgen, ohne in Sichtweite zu bleiben. Damit klappt die Verfolgung mit Sicherheit.

## Torprobleme bei C&C: Renegade

*Ich komme in der Mission „Technik von morgen“ nicht weiter. Wie*

## Und so geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?

Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

### Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (siehe Kästen)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion ([hilfe@pcgames.de](mailto:hilfe@pcgames.de))

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –

**Kennwort: „PC Games hilft“.**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab.

## Einsendehinweise

### Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: [tipps@pcgames.de](mailto:tipps@pcgames.de) oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps“.**

Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

**Wichtig:** Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr. Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

*bekomme ich das südöstliche Tor am Anfang der Mission auf? Ich habe schon einige Missionsziele erfüllt, bei dem Tor weiß ich allerdings nicht mehr weiter.*

FERDINAND, PER E-MAIL

**Christian Müller:**

Wenn Sie die Tiberium-Raffinerie von NOD zerstört haben, schauen Sie sich in diesem Bereich des Tempels genauer um. Laufen Sie an der Wand des Tempelhofes entlang – Sie werden hinter einigen Säulen auf der rechten Seite einen schmalen Durchgang entdecken, der Sie zum Schalter für das besagte Tor führt. Danach steigen Sie in Ihren Mammut-Panzer ein und machen sich auf den Weg zum Obelisken des Lichts.



# Cheats

## Frontline Attack: War over Europe

Mit ENTER die Befehlszeile öffnen und „ImCheater“ eingeben. Dies aktiviert den Cheatmodus:

Cheat	Wirkung
EagleEye	Deckt die Karte auf
Ups...	Beschädigt feindliche Gebäude auf dem Schirm
ByeBye	Zerstört selektierte Einheit/Gebäude
HastaLaVistaBaby	Zerstört alle Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
GoToHell	Zerstört alle feindlichen Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
MoneyMoneyMoney x	Man erhält x Geld
StrongMan	Heilt alle selektierten Einheiten/Gebäude

## UT 2003 Demo

Öffnen Sie die Konsole mit der TAB-Taste. Geben Sie jetzt die Cheats ein:

stat fps	Framerate anzeigen
preferences	Optionsfenster anzeigen
name [Spitzname]	Name in Spitzname ändern
suicide	Selbstmord
open [ip]	Einen Server mit entsprechender IP betreten
god	Unverwundbarkeit
allammo	999 Schuss für jede verfügbare Waffe
loaded	Alle Waffen mit Ausnahme von Ion Cannon und Redeemer

Wenn Sie über 100 Adrenalin verfügen, können Sie durch folgende Tastenkombinationen entsprechende Wirkungen erzielen:

Tastenkomb.	Wirkung
4 x Vor	Speed (doppelte Fortbewegungsgeschwindigkeit)
4 x Zurück	Verteidigung (schnelle Regeneration von Health und Armor)
2 x Rechts 2 x Links	Invisibility (unsichtbar)
2 x Vor 2 x Zurück	Berserk (starke Erhöhung der eigenen Schussfrequenz)

Sonstige Einstellungsmöglichkeiten bezüglich der Demo-Version:

- Demo von Deutsch auf Englisch stellen: Stellen Sie in der UT2003.ini den Eintrag „Language“ von „de“ auf „int“

- Einem Server per IP beitreten: Geben Sie in der Konsole „open IP“ ein.

## Disciples 2: Dark Prophecy

Drücken Sie während des Spiels die Eingabe-Taste und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
wearethechampions	Level gewinnen
loser	Level verlieren
moneyfornothing	Je 9999 Gold und Mana
help!	Party wird geheilt
jump	Erfahrungspunkte der Party auf den nächsten Level setzen
stairwaytoheaven	Level der Party erhöhen
borntorun	Volle Bewegungspunkte
anotherbrickinthewall	In der Hauptstadt können Gebäude errichtet werden
cometogether	Bündnis m. allen Nationen
givepeaceachance	Frieden m. allen Nationen
badtothebone	Krieg m. allen Nationen
herecomesthesun	Kompl. Karte aufdecken
paintitblack	Ungesehenes auf der Karte wieder verdecken
lifelacarnival	Gefallene Einheiten wiederbeleben

## Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Geben Sie einem Ihrer Besucher einen der folgenden Namen:

Cheat	Wirkung
Akiyama	Alle Levels verfügbar
Steve Serafino	Alle verfügbaren Tiere bevölkern den Zoo
Rosalia	Die Tour-Guides verlangen kein Geld mehr
Lou Catanzaro	Ihre Tiere spielen mit allen Spielzeugen
Zeta Psi	Ihren Besuchern wird schlecht
George W	Ihre Tiere werden stubenrein

Geben Sie Ihren Fahrgeschäften bestimmte Namen, passiert Folgendes:

Cheat	Wirkung
Cretaceous Corral	Triceratops-Dinosaurier erscheint
Microsoft	Attraktionen werfen den doppelten Gewinn ab
Xanadu	Ein Elefant bevölkert Ihren Zoo

## Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

### 1 Morrowind

Wenn man von einem Händler einen Gegenstand haben möchte, der herumliegt oder sich in einer Kiste befindet, kann man diesen oft durch folgenden Trick kostenlos bekommen: Man versteckt sich hinter einer Treppe, hohen Kiste, Säule oder Ähnlichem und achtet darauf, dass man von keinem NPC gesehen wird, aber den Gegenstand trotzdem noch sieht (am besten schleichen, dann erkennt man links unten, ob man gesehen wird). Nun trinkt man einen Telekinesetrunk und schon kann man von seinem Versteck aus alles im Sichtgebiet plündern. Aber Vorsicht: Man sollte die Gegenstände nicht dem Händler verkaufen, dem man sie gestohlen hat.

MICHAEL PINI

### 2 Tony Hawk's Pro Skater 3

Spielt man das Spiel mit einem eigenen Skater durch (alle drei Goldmedaillen und alle Ziele erfüllt), so schaltet man Darth Maul inklusive Doppellichtschwert als geheimen Skater samt eigenen Specialmoves frei. Spielt man das Spiel mit Darth Maul durch, so wird Wolverine freigeschaltet. Mit diesem kann man dann eine zusätzliche Arena, die geheime Lagerhalle, freispielen. Allerdings kann man diese Arena nicht im Karriere-Modus spielen, wohl aber im Multiplayer-Modus.

MICHAEL KÖNIG

### 3 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Es gibt einen Bug, mit dem man unendlich viele Erfahrungspunkte erhält. Auf der Mauer in Saradush beschießen die Milizen einen unsichtbaren Feuerriesen. Um ihn zu töten, stellt man sich am besten zu Erad, da dort keine Feuerbälle einschlagen, und wählt ein aggressives Skript (unter „Charakterbogen/Anpassen/Skript“) für seine Bogenschützen aus. Diese greifen den Feuerriesen nun automatisch an. Der Feuerkoloss entsteht immer wieder neu und bringt 8.000 EP.

MARKUS SCHMIEDEL

### 4 Mafia

Es gibt eine recht einfache Methode, um einem Strafzettel wegen zu schnellem Fahren zu entkommen. Sobald das Strafzettel-Symbol am oberen Bildrand erscheint, drücken Sie einfach aufs Gas, um einen kleinen Vorsprung vor den Polizisten zu bekommen. Dann legen Sie eine Vollbremsung hin, steigen aus dem Auto und entfernen sich ein paar Schritte von Ihrem Wagen. Die Polizisten werden kurz verwirrt um Ihr Auto herumschwirren und dann wieder in die grüne (oder eher blaue) Minna steigen. Jetzt können Sie die Fahrt in Ihrem Gefährt einfach fortsetzen.

JOHANNES IRMER



# Stronghold Crusader

Mit unserer fuchsigsten Trickssammlung wird die Befreiung des gelobten Landes zum Heidenspaß. Also nichts wie emsig Burgen basteln und die Araber zurück in die Wüste schicken!

## Aufbautipps

### Aller Anfang ist schwer

Bevor Sie mit der Mission beginnen, sollten Sie sich einen Überblick über das Terrain verschaffen. Um die Karte in aller Ruhe zu studieren, drücken Sie die Pausetaste. Machen Sie den Standort Ihrer Festung an den örtlichen Gegebenheiten fest. Besonders wichtige Faktoren sind: Nähe zu fruchtbarem Land, Steinbrüchen, schützendem Bergland und Eisenerzvorkommen. Nachdem Sie sich eine möglichst zentrale Lage (bezüglich der genannten Faktoren) gewählt haben, erwecken Sie die kleinen Racker aus ihrem Pausenschlaf. Setzen Sie Ihre Ideen möglichst schnell um, denn die Gegner-KI arbeitet unglaublich flott. Die folgenden Aufbauschritte lassen sich auf alle Levels und Kampagnen übertragen.

### 1. Mächtig Holz vor der Hütte

Ohne Holz geht nichts: Bauen Sie in einem Waldstück fünf bis sechs Forsthütten. Im weiteren Spielverlauf können Sie die Anzahl der Forsthütten auf drei senken. Die fidele Hacker bringen nicht nur Holz ins Lager, sondern ebnen mit ihrer Arbeit zusätzliche Landstücke, die dann bestellt werden können. Damit der Nachschub des benötigten Baumaterials nicht zu lange dauert, sollten Sie Ihre Holzfäller nicht allzu weit von Ihrem Vorratslager ansiedeln. Erweitern Sie Ihr Vorratslager um drei bis vier Paletten, um später nicht unnötig umdisponieren zu müssen. Da die fleißigen Hacker schnell den anliegenden Wald gestutzt haben und sie sich bei der Suche nach neuen Arbeitsgebieten selten dämlich anstellen, empfiehlt es sich, die Holzfäller von Zeit zu Zeit in neue Waldstücke umzusiedeln.

### 2. Futter fürs Volk

Damit Sie sich nicht im Vorfeld verkalkulieren, beginnen Sie den



Ausbau Ihres Stützpunktes mit der Nahrungsversorgung. Legen Sie in den saftigen Oasenwiesen Obstplantagen oder Käseereien an. Diese kosten Sie nur einen einmaligen „Holzbetrag“ und die Produkte müssen nicht weiterverarbeitet werden, bevor Ihr Völkchen sie verzehren kann. Auf Dauer gesehen sind Obstplantagen und Käseereien wegen ihres vergleichsweise geringen Ertrags nicht besonders rentabel. Bei einer Bevölkerung von mehr als 40 Einwohnern sollten Sie in jedem Fall zwei Getreidefelder anlegen. Investieren Sie in eine Mühle und versorgen Sie die hungrigen Mäuler mit bis zu vier Bäckereien, die Sie in der Nähe des Kornspeichers errichten.

### 3. Ein Dach über dem Kopf

Jedes Haus bietet Platz für acht Bürger. Bauen Sie so viele Hütten, dass Sie genau die Anzahl von Arbeitern beherbergen können, die Sie unbedingt benötigen. Wenn Sie zu viele Schlafmöglichkeiten errichten, erwartet Sie eine ganze Immigrantenschar, die man nur schwer wieder loswird und die obendrein auch noch die lebenswichtigen Nahrungsvorräte vertilgen. Informieren Sie sich des Öfteren am Lagerfeuer über die aktuelle Zuwachsrate und zögern Sie nicht, in Krisenzeiten Häuser abzureißen. Achten Sie darauf, dass Sie

stets fünf (bei florierender Wirtschaft zehn) einsatzbereite Arbeiter am Feuer sitzen haben.

### 4. Die Waffenproduktion

Beginnen Sie, nachdem Sie Ihr Lager mit Nahrung und Behausungen versorgt haben, mit der Produktion von Kriegsgeräten. Die beste Möglichkeit, sich lästige Feinde vom Hals zu halten, sind Bogenschützen. Da die Pfeilmacher lediglich Holz als Baustoff benötigen, sind Sie in der Lage, in kurzer Zeit viele Bogenschützen auszubilden. Errichten Sie zwei bis drei Pfeilmachereien in der Nähe Ihres Waffenlagers und behalten Sie die Holzvorräte im Auge. Um dem Gegner direkt gegenüberzutreten, reichen in den ersten Missionen Pikenierte völlig aus. Sie halten zwar nicht gerade viel aus, vermehren sich aber bereits ab zwei Pikeniern wie die Karnickel. Um schlagkräftige Truppen auszubilden, sollten Sie bei steigendem Schwierigkeitsgrad auf Schwertmacher und Rüstungsschmiede umsteigen. Verzichteten Sie auf die langsamen Armbrustschützen, denn bei den leicht gepanzerten Gegnern reichen Bogenschützen völlig aus.

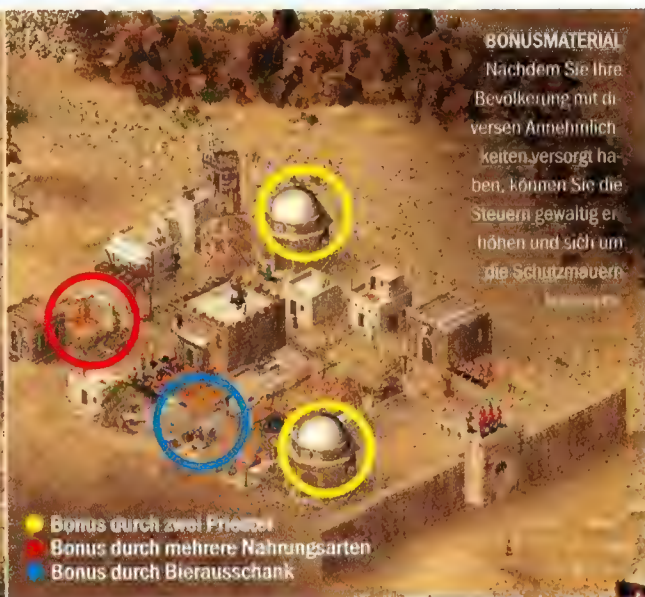
### 5. Den Grundstein legen

Ohne Schutz fallen Ihre Einrichtungen schnell dem Gegner zum Opfer.

### AUSGETRICKST

Nutzen Sie die künstliche Dummheit der Computergegner, indem Sie Mauerlücken als „Lockvögel“ benutzen.





### EINE VORBILDICHE

**BURG** Die Doppel-Mauern bestehen aus Steinwall hinten und Zinnenmauer vorne. Auf den Wachtürmen sind ausreichend Schützen platziert und ein kleiner Rittertrupp steht bereit für den Ausfall.

Sehen Sie jedoch davon ab, jedes Lager mit einer dicken Mauer zu umschließen. Das kostet nur unnötig Steine und Zeit. Meist langt ein gut platzierter, mit Bogenschützen besetzter Wachturm aus, um die Gegend weitläufig zu sichern. Auf dem Bergfried haben ebenfalls genügend Fernkämpfer Platz, um Ihr Lager vor kleineren Attacken der Gegner zu schützen. Wenn der Druck der Feinde größer wird, bauen Sie eine kleine Steinmauer um die Burg auf, die Sie bei Bedarf erhöhen. Achten Sie darauf, mehrere Torhäuser einzufügen, um den Dienstweg Ihrer Arbeiter nicht zu blockieren. Begutachten Sie Ihr Werk von allen Seiten, um eventuelle Mauerlücken zu erkennen und zu schließen. Um sicherzugehen, sollten Sie die Burg noch einmal im Flachmodus überprüfen. Mit vier bis fünf Wachtürmen können Ihre Bogenschützen die feindlichen Armeen bereits aus großer Entfernung unter Beschuss nehmen und zusätzlich vom erhöhten Schutzfaktor profitieren. Um genügend Steine für die Produktion der Mauern zu haben, müssen Sie die Steinbrüche mit circa drei Minen besetzen. Mit nicht benötigten Steinen heimsen Sie auf dem Markt dicke Erträge ein.

### 6. Geistlicher Beistand und Freibier

Das Wohlbefinden Ihrer Untertanen hängt von mehreren Faktoren ab. Achten Sie darauf, ein Gleichgewicht von negativen Einflüssen (zum Beispiel hohe Steuern und Überfüllung) und motivierenden Umständen (zum Beispiel mehrere Nahrungsarten) herzustellen. Als

besonders effektiv erweist sich der Ausschank von Bier. Zwei Hopfenfelder, zwei Brauereien und eine Schänke reichen aus, um Ihren Beliebtheitsgrad um bis zu vier Punkte zu steigern. Errichten Sie eine Kapelle oder eine Kathedrale, wandert ein knuffiger Pfaffe zu, der anscheinend so witzig ist, dass die Stimmung innerhalb der Burg um zwei Punkte steigt. Machen Sie sich Ihren Beliebtheitsgrad zunutze, indem Sie die Steuern erhöhen. Dies bringt zusätzlich Geld in die Kriegskasse.

## Allgemeine Tipps

### Handeln Sie sich zum Sieg

Begehen Sie nicht den Fehler, alle benötigten Güter auf Gedeih und Verderb selbst herzustellen. In vie-

len Levels gibt es große Vorkommen von wertvollen Gütern wie Eisenerz, Steine und Pech. Auch wenn Sie diese Rohstoffe nur geringfügig benötigen, lohnt es sich, diese im großen Stil abzubauen. Auf dem errichteten Markt erzielen Sie für solche Güter Höchstpreise und können sich nun locker mit den fehlenden Materialien eindecken. In manchen Levels ist es ratsam, sich bevorzugt auf die Produktion von wertvollen Gütern zu konzentrieren. Von diesem schnellen Geld können Sie Söldner anheuern und den Gegner überrennen, bevor dieser überhaupt eine Armee aufgebaut hat.

### Der Feuerteufel

Bei Stronghold Crusader kommt es immer wieder zu verheerenden



**AUSGEHECKT** In diesem Fall ist eine Mauer nicht nötig. Der Fluss stellt einen natürlichen Schutz dar und die Schützen können die Feinde bereits aus großer Entfernung attackieren.





Bränden. Entweder entfachen sie sich selbstständig oder Ihre feurigen Widersacher benutzen sie als kleine Willkommensgeste. Um den Folgeschaden möglichst gering zu halten, gibt es drei Möglichkeiten:

- Errichten Sie einen Brunnen (bei kleinen Lagern) oder einen Wasservorrat (bei größeren Befestigungen), um entstehende Flächenbrände sofort zu bekämpfen.
- Bauen Sie die Gebäude so weit auseinander, dass etwas mehr als ein Bauwerk dazwischenpasst. Auf diese Weise verhindern Sie, dass die Flammen auf andere Einrichtungen übergreifen.
- Bei einem sich rasch verbreitenden Feuer reißen Sie die betroffenen Gebäude einfach ab, bevor die Flammen überspringen.

#### Die Verbündeten

In etlichen Levels werden Sie von alliierten Streitmächten unterstützt, die allerdings autark handeln. Da Ihr Mitstreiter sich nicht vorschreiben lässt, was er ab- beziehungsweise anbaut, liegt es an Ihnen, zu reagieren und für die restlichen Güter zu sorgen. Per Klick auf das Horn-Icon können Sie mit Ihrem Partner in Verbindung treten, Rohstoffe anfordern oder einen Transporttrupp senden. Da Ihre Gegner zu dämlich sind, sich gegenseitig zu unterstützen, ist die richtige Interaktion mit Ihrem Kameraden ein großer Schritt in Richtung Sieg.

#### Die Hauptfiguren

Mit ihnen verhält es sich ähnlich wie mit den Königen beim Schach:

Fällt eine Hauptfigur, scheidet der entsprechende Spieler aus dem Spiel aus und all seine Gebäude sowie Untertanen sind dem Untergang geweiht. Dennoch müssen Sie Ihre Führungsperson nicht wie ein rohes Ei behandeln. Bevor Sie sich Ihre Felder von einer Horde dahergelaufener Sandalenträger abfackeln lassen, sollten Sie Ihre Kämpfer von Ihrem Leithammel unterstützen lassen. Die Hauptcharaktere sind unheimlich kräftig und können kleinere Gegnertruppen im Nu niederkeilen. Wenn Sie Ihren Burgherrn in Gefechte mit einbeziehen, lohnt es sich, eine Apotheke zu erbauen, um ihn wieder zu heilen.

Achten Sie auf die Anordnung des gegnerischen Lagers. Manchmal reicht ein kleiner Trupp gepanzerter Fußsoldaten aus, um bis zum Gebäude des Sultans vorzustoßen und diesen über die Klinge springen zu lassen.

#### Achtung, Meuchelmörder!

Eine interessante Neuheit bei **Stronghold Crusader** sind die Meuchelmörder. Diese hinterhältigen Kerle gehören prinzipiell zu den Arabern, können aber bei Besitz eines Söldnerlagers auch von Kreuzrittern angeheuert werden. Diese Auftragskiller können auf wichtige gegnerische Personen (zum Beispiel Hauptfigur oder Priester) angesetzt werden. Sie bleiben so lange unsichtbar, bis sie von einer Einheit entdeckt werden. Danach sind sie mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Der






**ÜBERRASCHUNGSANGRIFF**

Das wird nicht lange gefackelt! Eine Armee gepanzerter Fußsoldaten durchbricht die Schutzmauern und attackiert den arabischen Fürsten. Trotz hoher Verluste ist diese einfache Taktik oft der Schlüssel zum Sieg.

**EROBERT** Ein muster-gültiger Angriff. Durch Katapult-Beschuss wurde ein Teil der Mauer zerstört, während die Bogenschützen die gegnerischen Truppen dezimieren. Die Sturmtruppen haben jetzt leichtes Spiel.

größte Vorteil dieser Spielfiguren ist ihre Fähigkeit, Mauern zu erklimmen und Burgtore zu öffnen. Greifen Sie die feindliche Burg an und lenken Sie die Aufmerksamkeit auf eine Flanke, während der Meuchelmörder seelenruhig auf der anderen Seite das Tor öffnet und Ihre Einheiten in die Festung lässt.

**Verteidigungs-Tipps**

1. Achten Sie darauf, dass Sie genügend Wachtürme besitzen, von denen Sie den Gegner mit Bogenschützen beharken können.
2. Es ist wichtig, alle Burgflanken von mindestens einer Einheit bewachen zu lassen, um nicht den Meuchelmördern zum Opfer zu fallen.
3. Wenn Sie genügend Steine besitzen, ist es ratsam, einen kleinen Steinwall als Innenmauer und eine Zinnenmauer als Außenschutz zu errichten. Fußsoldaten haben so gut wie keine Chance, sich durch diese zwei Schichten zu kloppen.
4. Wenn der Gegner mit einem großen Heer anrückt, stellen Sie Kohlenpfannen auf die Wachtürme. Ihre Bogenschützen können nun die heranstürmenden Feinde in lebendige Fackeln verwandeln.
5. Mit Pech müssen Sie sehr vorsichtig umgehen. Da die KI sämtlicher Spielfiguren sehr gering ist, kann es passieren, dass Ihre eigenen Leute aus Versehen die eigene Burg in Brand stecken. Platzieren

Sie aus diesem Grund die Pechkessel stets auf der nach außen gerichteten Seite auf der Mauer beziehungsweise auf dem Turm.

6. Während die Feinde versuchen, in die Burg zu gelangen, postieren Sie alle Einheiten bis auf die Bogenschützen direkt unterhalb der Stadtmauern, um sie vor den gegnerischen Pfeilattacken zu schützen.

7. Sollten die Widersacher mit diverser Belagerungsgerätschaft anrücken, müssen Sie dieses sofort mit Brandpfeilen zerstören.

8. Ein voll besetztes Belagerungsgerät lässt sich hervorragend mit einem Ausfall von hinten angreifen. Achten Sie darauf, die Stadttore sofort nach Passieren Ihrer Ausfall-Bande wieder zu schließen.

9. Machen Sie sich die künstliche Dummheit Ihrer Gegner zunutze. Verbauen Sie den Weg zu Ihrer Burg mit einzelnen Steinen und errichten Sie kleinere Wälle mitten im Terrain. Die Computergegner bleiben oft daran hängen und finden Ihre Burg nicht mehr.

10. Bauen Sie Blindgänge mit Fallen. Der Computer ist so scharf auf Mauerlücken, dass er sogar durch mitten im Feld liegende Felskorridore schlappet und Ihnen seelenruhig in die Falle geht.

**Angriffs-Tipps**

1. Die Tunnelgräber sind zwar ein lustiges Gimmick, aber leider bringen sie gegen Computergegner

nicht viel. Die zum Einsturz gebrachten Mauern werden vom Computer in Windeseile wieder aufgebaut, so dass keine Zeit bleibt, um die entstandenen Lücken zu nutzen.

2. Benutzen Sie Katapulte und versorgen Sie diese mit ausreichend Munition. Zermürben Sie die Widersacher so lange, bis ihnen die Steine zur Replikation der Mauern ausgehen. Jetzt können Sie einen Sturmangriff starten.

3. Setzen Sie Meuchelmörder ein, um die Stadttore zu öffnen.

4. Wenn der Gegner keine Löschmöglichkeiten errichtet hat, können Sie mit Feuerkatapulten das Innenleben der Burg nahezu völlig zerstören.

5. Errichten Sie einen Turm mit Bogenschützen in der Nähe der feindlichen Felder. Die Arbeiter werden nun beschossen und können ihre Produkte nicht mehr in die Burg bringen. Auf diese Weise kann die Burg ausgehungert werden.

6. Gerade in den ersten Levels erstickt ein mit Bogenschützen besetzter Turm in der Nähe der feindlichen Burg jeden Gegenangriff im Keim.

7. Bauen Sie ein Söldnerlager und heuern Sie berittene Bogenschützen an. Lassen Sie einen kleinen Trupp dieser flinken Einheiten bei den feindlichen Einrichtungen patrouillieren. So können Sie für viel Schaden sorgen, ohne dabei einen Finger krumm zu machen.

RALPH WOLLNER



# Icewind Dale 2

**Setzen Sie schon mal heißen Glühwein auf - Black Isle entführt Sie erneut in die eisige Kälte von Icewind Dale. Wir verkürzen die Gefrierzeiten mit der Lösung des Prologs und der ersten zwei Kapitel.**

## Routinespiel

Zwei Dinge sind - wie schon beim Vorgänger - überlebenswichtig:

1. Speichern, bis die Platte raucht - die Kämpfe sind zu Beginn recht knackig, da Ihre Gruppe noch schwach ist. Speichern Sie grundsätzlich vor und nach jedem Kampf, vor einer Rast und vor dem Betreten eines anderen Gebietes (Haus, Dungeon etc.) den Spielstand ab.

2. Lockvogel einsetzen - der Schurke im Team geht immer vorneweg (natürlich getarnt) und peilt die Lage. Trifft er auf Gegner, bereitet sich die Hauptgruppe mit Zaubern und Tränken auf den Kampf vor. Der Lockvogel feuert einen Pfeil auf den ersten Gegner ab und flitzt zur Gruppe zurück - ätsch - dort schauen die Monster nur noch dumm aus der Wäsche. Wird der Kampf zu haarig, ziehen Sie sich ins nächste Gebiet zurück. Die Gegner folgen Ihnen nicht. Rasten Sie und kehren Sie frisch gestärkt zum Schauplatz zurück.

## Prolog, Targos - Docks

### Wichtige „Tratsch-Tanten“

**Reig Redwaters** - heilen Sie ihn und beschaffen Sie ihm die Kräuter von Hafenmeister Magdar. Erledigen Sie das, ehe Sie die Goblins zum Teufel jagen, denn danach wäre Reig nicht mehr da und die Erfahrungspunkte gehen Ihnen einfach flöten.

**Brogan** - er bittet Sie, sich der Gobo-Plage anzunehmen. Durchkämmen Sie das Lagerhaus und die Tunnel darunter. Bringen Sie die Schriftrolle des Goblins zu Brogan.

**Firtha** - ihr Sohn Hedron ist auf dem Schiff, mit dem Sie angekommen sind. Retten Sie Firtha vor den Goblins und berichten Sie ihrem Sohn, dass sie in Sicherheit ist.

## Targos - Stadtmitte

### Wichtige „Tratsch-Tanten“

**Cahl-Hyred im Widow-Inn** - in der Taverne spukt's. Der Barkeeper

vom Salty Dog weiß den gesuchten Schiffsnamen, also holen Sie sich dort das Stück von Donovans Wrack. Bringen Sie es Veira und berichten Sie Cahl davon. Wenn Sie die Flasche identifiziert haben, teilen Sie dies Cahl ebenfalls mit.

**Lady Elytharra** - die edle Lady möchte, dass Sie Wahrsager Valin Geldencross heilen. Sie kann Ihnen auch Infos zu den magischen Gegenständen geben, die Sie bislang gefunden haben. Zeigen Sie ihr die Schriftrolle und die Flasche des Geistes vom Widow-Inn. Schwatzen Sie Veira eine Träne ab - schwupps ist die Seemannsfrau erledigt. Mit der Tränenflasche holen Sie sich bei Elytharra entweder 500 Gold ab oder lassen einen Dolch verzaubern.

**Valin Geldencross im Lazarett** - er faselt etwas von Braehg, dem Teufelszeug, das Guthewulfe im Salty Dog literweise in sich reinschüttet. Nix wie ab in die Kneipe. Kaufen Sie Guthewulfe den Fusel ab und füllen Sie Valin damit ab.

**Phaen, der Verräter** - besuchen Sie Phaen, sobald er besiegt und seine Hütte geplündert ist, marschieren Sie zu Elytharra und petzen Sie ihr das Ganze.

## Targos-Palisaden

### Wichtige „Tratsch-Tanten“

**Shawford Crale** - Sie dürfen für ihn arbeiten: Suchen Sie Zwerg

Olap im Nordosten auf. Er schickt Sie zu Jorun (Docks). Von ihm erhalten Sie das Ersatzteil für den Kran bei Lumbar (Stadtmitte).

**Niles** - der Soldat bittet um einen Drink. Reden Sie ihm seinen Durst gehörig aus und erinnern Sie ihn an seine Pflichten.

**Rekruten** - sorgen Sie für etwas Inspiration bei den Soldaten, den richtigen Charakter in der Gruppe vorausgesetzt (z. B. den Paladin The Watcher).

**Captain Isherwood** - Shawfords nächste Aufgabe führt Sie zum Westwall. Benutzen Sie einen Charakter mit hohem Charisma für die Verhandlung mit Deirdre im Depot und bleiben Sie knallhart. Deirdre kann überzeugt werden, die Pfeile umsonst herauszurücken.

**Caulder** - nerven Sie den unwirschen Kollegen beim Katapult, bis er wutentbrannt die Nägel ins Holz schlägt. Wieso auch immer, es gibt jedenfalls etliche Erfahrungspunkte dafür.

**Die Jungs der Iron-Collar-Gang** - Shawfords letzte Aufgabe führt in die Docks. Entweder hauen Sie den Jungs ordentlich eins auf die Mütze oder Sie regeln das Ganze diplomatisch (Phaens Verrat ansprechen). Schon zeigt sich die Bande pflichtbewusst.

### ROLLENTAUSCH

Dumm gelaufen für die Monsterschar. Den Wachturm hat unsere Gruppe einfach übernommen und nutzt nun den taktischen Vorteil der Plattform gnadenlos aus.







**BRÜCKENKEILEREI** Ork-Barbecue (1) im Winter ist 'ne feine Sache und spart Zeit. Die nutzen wir, um gleich die Oger (2, 3) zu plätten, die auf die Brückenpfeiler einschlagen.



**BOSS** Guthma ist ein harter Brocken. Für die Nahkämpfer (1) gilt: „Immer feste druff“, die Zauberkundigen (2) halten derweil den Mob rechts (3) auf.

## Angriff der Goblins

### Die Grünhäute kommen

Rasten Sie, bevor Sie zu Shawford zurückkehren. Sofort nach der Unterhaltung greifen die Gobos in drei Wellen an. Danach heißt's: Leichen fleddern. Melden Sie sich zum Schluss bei Shawford. Nolan flickt Ihre Gruppe für lau wieder zusammen. Als Nächstes steht Palaver mit Lord Ulbrec auf dem Plan.

## Kapitel 1

### Geplänkel mit Torak

Befreien Sie den Druiden Dereth im Norden. Seine vermisste Frau finden Sie, wenn Sie den westlichen Pfad benutzen. Danach wird auf wunderbare Weise der Weg im Osten frei.

### Gefangene in der Mühle

Emma Moonblade möchte, dass Sie ihre Waffe holen, die von einem Troll gestohlen wurde. Die Trollhöhle ist ganz im Osten. Erkunden Sie das östliche Gebiet mit Ihrem Schurken. Dort trifft er auf Kaitlin, die ihm von der Misere im Dorf erzählt. Ziehen Sie sich die Schleichpantoffeln an und dringen Sie ins Dorf ein. In der Ruine gleich links finden Sie einen Unsichtbarkeitstrank, falls Ihre Fähigkeiten beim Verstecken zu schlecht sind. Schleichen Sie sich hinter dem Lagereingang gleich nach links – dort ist die Vorrichtung für das Tor. Locken Sie die Monster aus dem Dorf, damit nicht versehentlich Zivilisten getroffen werden.

### Shaengarne-Damm

Kämpfen Sie sich bis zum Holzgerüst im Nordosten vor. Mit dem Holz basteln Sie schnell eine Brücke, um den Weg nach Osten fortzusetzen. Legen Sie eine Rast ein und sprechen Sie Ihre Schutzzauber, bevor Sie das Gebiet wechseln.

Dringen Sie schnell zur Brücke vor, sonst wird sie zerstört. Im Gespräch mit Xuki lassen Sie sich nicht um den Finger wickeln, sondern lehnen eine Verhandlung ab. Erledigen Sie schnell die Oger, die auf die Brückenpfeiler einhämmern, und kümmern Sie sich dann um Xuki und den Rest. Melden Sie sich nach dieser Mission wieder in Targos bei Lord Ulbrec.

### Shaengarne-Brücke

Dringen Sie schnell zur Brücke vor, sonst wird sie zerstört. Im Gespräch mit Xuki lassen Sie sich nicht um den Finger wickeln, sondern lehnen eine Verhandlung ab. Erledigen Sie schnell die Oger, die auf die Brückenpfeiler einhämmern, und kümmern Sie sich dann um Xuki und den Rest. Melden Sie sich nach dieser Mission wieder in Targos bei Lord Ulbrec.

### Die Festung der Horde

1. Heilen Sie Ennelia mit einem extrastarken Trank. Arbeiten Sie sich auf der östlichen Seite nach Norden vor. Stürmen Sie über die Brücke und zerfetzen Sie schnell die Trommel und dann die Monsterbande. Bei der südlichen Brücke verfahren Sie ebenso.

2. Beharren Sie am südöstlichen Tor darauf, dass Sie ein hungriger Goblin sind, um Gark die Information über einen Schlüssel zu entlocken.

3. Frisch ausgeruht stürmen Sie den Vorposten im Nordosten, zerstören die Trommel und machen alles platt. Plündern Sie die Leichen und die Zelte, um an den Schlüssel für das Südost-Tor zu gelangen. „Entsorgen“ Sie Gark und seinen Kumpel.

### Festungshöhlen

In den Höhlen wartet eine riesige Goblinhorde. Wenn Sie Vunarg er-

reichen, schicken Sie Ihren Charakter mit dem besten Diplomatie-Skill vor. Sie haben die Möglichkeit, das Ganze friedlich zu regeln. Wenn Sie daran kein Interesse haben, auch gut – schnetzeln Sie eben ein paar Goblinoiden mehr nieder. Etwas weiter finden Sie den grimmigen Yquog, den Sie zu Kleinholz verarbeiten müssen.

### Goblin-Festung, Untergeschoss

1. Bleiben Sie außerhalb des Monsterkäfigs und benutzen Sie Magie und Fernkampfwaffen, um die Otyughs und Käfer zu zerbröseln.

2. Hinter dem lang gestreckten Lager im Westen treffen Sie auf den Bruder von Yquog, der Tequog heißt. Der ist natürlich stinksauer, dass Sie seinen Kumpel erledigt haben.

3. Erzählen Sie Kruntur, dass Sie mit der „Quog-Sippschaft“ aufgeräumt haben. Wollen Sie keinen weiteren Kampf riskieren, geben Sie ihm die Armschützer.

4. Erforschen Sie die restliche Höhle. Wenn Ihnen danach ist, können Sie Krunturs Clan danach immer noch zu Brei hauen. Falls Sie auf die Armschützer scharf sind: Die sind leider nach dem Kampf nur noch Müll.

### Goblin-Festung

Bugbears, Orks, Schamanen, Orks, Trolle ... jede Menge von dem Gesocks lungert auf den Palisaden und im Hof herum. Wenn dort Ruhe herrscht, dringen Sie ausgeruht in das Kasernengebäude ein, um Guthma zu stellen.

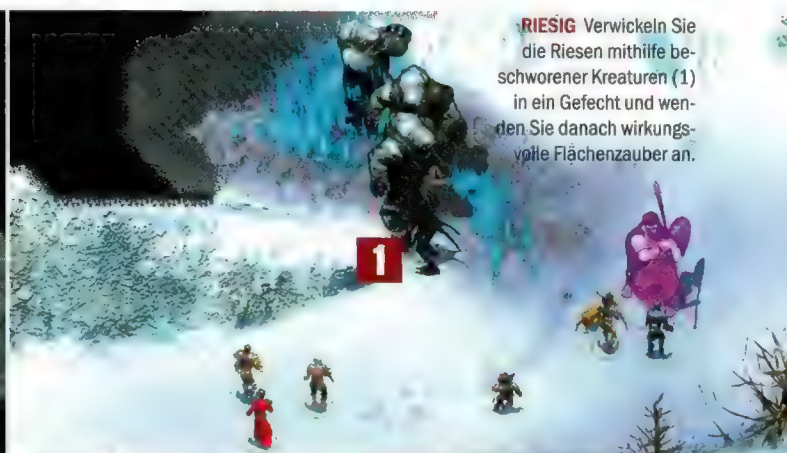


**PFUI SPINNE** Die Spinnen tauchen plötzlich aus dem Nichts auf und greifen Ihre Gruppe von drei Seiten an.



**FUNDSACHE** Das Wundheilmittel für den Captain finden Sie in der markierten Kiste (1). Vorher stellen sich Ihnen einige Monster in den Weg, die Sie plätten müssen.

**RIESIG** Verwickeln Sie die Riesen mithilfe beschworener Kreaturen (1) in ein Gefecht und wenden Sie danach wirkungsvolle Flächenzauber an.



**TAKTISCHER VORTEIL** Nutzen Sie den erhöhten Absatz aus, um das Remorhaz-Vieh mit Magie und Fernwaffen zu attackieren. Das Monster erreicht Sie nicht.

### Festungskaserne

Prügeln Sie sich durch die Räume. Braston befindet sich im Zimmer ganz im Südosten der Anlage. Bossgegner Guthma hält sich ziemlich in der Mitte des Gebäudes auf, natürlich umringt von einigen Schergen. Liegt er endlich im Staub, eskortieren Sie Braston nach draußen. Führen Sie Ihren Schützling zu seiner geliebten Ennelia. Kehren Sie nach Targos zu Ulbrec zurück. Damit haben Sie das erste Kapitel geschafft.

## Kapitel 2

### Reisevorbereitung

Bevor Sie sich mit Oswald Fiddlebender zur Ballonfahrt aufmachen, kaufen Sie noch mal tüchtig in Targos ein. Sie werden so bald keine Gelegenheit mehr dazu haben. Stellen Sie sicher, dass Ihre Gruppe wohl ausgeruht die Fahrt antritt.

### Nach der Bruchlandung

Leeren Sie erst mal den Inhalt der Regale; Oswald wird es Ihnen nicht übel nehmen und Sie werden

Ihre helle Freude an den neuen Sprüchen haben. Vergessen Sie nicht, die Panzerung des Riesenkäfers Oswald anzubieten. Er kann Ihnen daraus eine gute Rüstung herstellen.

### Oswalds „Ersatzteilliste“

1. Nehmen Sie auf jeden Fall Oswalds „Spellbook“ mit. Dort sind alle Komponenten verzeichnet, die Sie für die Reparatur aufreiben müssen.

2. Gleich nördlich von der Landestelle finden Sie ein Käfernest – zerstören und plündern Sie es.

3. Etwas weiter im Osten werden Sie hinterrücks von Spinnen attackiert. Liegen die Achtfüßler endlich im Schnee, grapschen Sie sich von den Kadavern die Spinnenseide.

### Der verletzte Captain

1. Nördlich davon bittet Sie Captain Yurst um Hilfe bei der Bekämpfung einiger Riesen. Eilen Sie nach Osten, um die Monster abzu-

fertigen. Yurst ist zwar glücklich, die Riesen los zu sein, ist aber noch schwer verletzt. Finden Sie eine Möglichkeit, seine schlimmen Blutungen zu stoppen.

2. Nordwestlich von Yursts Position kloppen Sie ein paar Yetis nieder, dahinter stoßen Sie auf einige zerstörte Wagen. Zwischen den Trümmern versteckt sich eine Kiste, in der Sie unter anderem ein Wundheilmittel finden. Damit kurieren Sie den angeschlagenen Captain.

### Das Geheimnis des Händlers

Im Nordwesten des Gebietes treffen Sie Beodaewyn. Sprechen Sie ihn zum Beispiel mit einem Paladin an, wird dieser eine böse Aura verspüren. Im weiteren Verlauf entpuppt sich der Händler als gefährlicher Werwolf.

### Illiums Ranger

1. Lassen Sie Ihre Gruppe von einem Charakter mit hohem Charisma nach Nordosten führen. Beim Treffen mit Odea Winterthaw bleiben Sie diplomatisch, um sich zu



Illium Ar'Ghrenoir führen zu lassen. Knöpfen Sie dem Ranger so viele Infos wie möglich ab. Er besitzt unter anderem das benötigte Belladonna für Oswald. Das erhalten Sie jedoch erst später.

2. Bereiten Sie sich auf einen harten Kampf mit den Druiden und Waldläufern vor. Schicken Sie am besten einen getarnten Schurken zu Illium hoch. Sobald Sie die restliche Gruppe nachziehen, wird Illium den Angriff befehlen. Ihr Schurke kann dann schon aus dem Hinterhalt angreifen, dadurch gewinnt die Party etwas Zeit.

3. Durchqueren Sie nach dem Gemetzel die Eisbarriere und erkunden Sie das Dorf. Stellen Sie schließlich Illium, um an das Belladonna zu gelangen. Die Schatzkammer enthält den zweiten Diamanten, den Sie dringend für die Reparatur benötigen. Benutzen Sie die Alt-Taste, um die Kammer einfacher zu finden. Sie befindet sich im Nordosten der Höhlenbehausungen.

#### Reparaturzeit

Wenn Sie die benötigten Komponenten beisammen haben, legen Sie einfach alle Teile auf den Tisch in Oswalds Schiff. Sprechen Sie mit ihm – Ihre Abreise wird noch ein Weilchen dauern. Nutzen Sie die Zeit und kehren Sie zu den Behausungen der Ranger zurück. Verlassen Sie das Gebiet nach Osten zum Eistempel. Sprechen Sie am besten schon vorher einige Schutzzauber

auf Ihre Gruppe, da im neuen Gebiet sofort ein Kampf losbricht.

#### Unsanfte Begrüßung

Nach dem ersten Gefecht auf der Karte legen Sie am besten sofort eine Rast ein. Im westlichen Teil haust ein gefährliches Remorhaz-Monster. Gestärkte Nahkämpfer sollten damit aber schnell fertig werden. Achten Sie auf die am Boden liegenden Notizen von Zack BoosenBurry und Oria.

#### Labyrinth aus Eis

1. Sie benötigen ein Auriliten-Symbol, um die Türen in diesem Bereich öffnen zu können.

Erkunden Sie zunächst weiter das Gebiet in Richtung Nordosten. Den gefährlichen Kristallgolem attackieren Sie am besten mit Ihren Nahkämpfern, die Sie zuvor magisch aufwerten sollten. Setzen Sie Morgensterne und Hammerwaffen ein. Gegen Zaubersprüche ist der Golem sehr resistent. Drei Hebel wecken Ihr Interesse, dummerweise werden die noch bewacht. Wenn dieses Hindernis beseitigt ist, machen Sie gleich den zweiten Remorhaz vom erhöhten Absatz aus platt. Betätigen Sie dann die Hebel und holen Sie sich bei den Trümmern die Kette mit dem Auriliten-Symbol. Achtung, die Doom-Guards verhalten sich feindlich, sobald Sie die Kette aufnehmen.

2. Pirschen Sie sich vorsichtig nach Osten weiter. Sie müssen es mit einer Remorhaz-Königin nebst Be-

wachung aufnehmen. Schicken Sie am besten Ihren getarnten Schurken vorneweg, um die Bestie rechtzeitig zu erblicken. Kehren Sie mit ihm zur Gruppe zurück und bereiten Sie sich mithilfe von Schutzzaubern auf den Kampf vor.

3. Unmittelbar nach dem Ableben der Monsterkönigin erscheint Lord Rengar, ein mächtiger Gegner. Sollte Ihre Gruppe zu sehr angeschlagen sein, ziehen Sie sich lieber erstmal zurück, legen eine Rast ein und bereiten sich auf einen neuen Kampf vor. Gegen eine frisch gestärkte Gruppe hat auch der finstere Lord keine Chance.

4. Im Südosten des Labyrinths warten ein weiterer Remorhaz sowie einige Schneetrolle auf Ihre Gruppe, die – nach alter Manier – nur mit Feuer oder Säure endgültig besiegt werden können.

5. Ein Gang im Nordosten führt in eine Eiskammer mit Abishais. Anführer Xhaan bittet Sie um Hilfe.

#### Sherincal

1. Das Treffen mit dieser Gegnerin ist kein Zuckerschlecken. Daher steht als erstes Rasten und Speichern auf der Tagesordnung, bevor Sie den Dialog starten. Beschwören Sie nach Möglichkeit auch schon einige Kreaturen, die Sie schützend vor Ihre Gruppe stellen.

2. Gehen Sie nicht zu nahe an die Rampen heran, um nicht von den

#### FEUER UND FLAMME

Sherincal bringt sich immer wieder auf den Rampen in Sicherheit. Heizen Sie ihr ordentlich ein und ziehen Sie sich zurück, damit sie Ihnen folgt.



**BRENZIG** Bevor die Monster eine Chance haben, den Raum zu verlassen, schleudert unser Magier schon einen Feuerball in die Kammer und richtet damit enormen Schaden an.



oben wartenden Priestern auf Korn genommen zu werden. Sherincal wird sich nach oben zurückziehen, wenn sie verletzt ist. Folgen Sie ihr nicht mit der ganzen Truppe, sondern locken Sie die Gegner immer wieder von den Rampen herunter. Wenn Ihre Gruppe zu sehr verletzt ist, verbeißen Sie sich nicht in ein sinnloses Gemetzel, sondern ziehen Sie sich lieber zurück, um zu heilen und zu rasten. Mit einer frisch ausgeruhten Gruppe gehen Sie dann erneut auf Sherincal los. Wenn Sie auf einen der Hebel oberhalb der Rampen feuern (zum Beispiel mit Ihrem Bogenschützen), sind Sie in der Lage, die obere Ebene zu stürmen.

### Im Eispalast

1. Gleich zu Beginn erwartet Sie ein Eisgolem-Champion mit zwei menschlichen Begleitern. Ihre Magier halten die menschlichen Gegner in Schach, während die Nahkämpfer wie gewohnt auf das Riesenmonster einprügeln. Benutzen Sie unbedingt Morgensterne oder Hammerwaffen dafür.

2. Cathin steht als erste der drei Hohepriesterinnen auf Ihrer Liste. Locken Sie ihre Begleiter besser vor den Raum, dort können Sie die Gegner regelrecht in die Zange nehmen. Die Hohepriesterin erledigen Sie mit gestärkten Nahkämpfern am schnellsten.

3. Im Bereich dahinter befindet sich eine magisch versiegelte Tür. „L-

Südwest, R-Nordwest“ können Sie auf der Oberfläche entziffern. Merken Sie sich diese Einstellung, um sie später bei Lysaras Podest zu benutzen. In der Kammer befinden sich jede Menge Schriftrollen.

4. Im Norden ist eine Kammer mit mehreren Eistrollen, stellen Sie sicher, dass Sie Feuer- oder Säureschaden anrichten können, um die Trolle zu vernichten.

5. Bei dem Kuldahar-Gemälde im Osten aktivieren Sie durch Ihre Antwort einen Teleporter, je mehr Sie durch Gespräche mit NPCs wissen, umso mehr Auswahlmöglichkeiten haben Sie:

Antworten	Zielort
Death to Kuldahar ...	Treppe
Andora	Das Druidenlager von Illiam
Lysan	Kammer mit „Schattentür“
Auril, ...	Orias „Spielzimmer“
Bedroom	Schlafgemach von Nickademus
From the Sea ...	Abishai-Kammer
Hmmm ...	Zufälliges Ziel

### Die „Schattenkammer“

Damit sich die Geheimtür an der Westwand öffnet, muss einer aus Ihrer Gruppe in den Schattenumriss treten. Eine beschworene Kreatur erfüllt diesen Zweck leider nicht, Sie müssen daher den Schaden, den die versteckte Falle im

Schattenbereich auslöst, notgedrungen einstecken.

### Eisgefängnis

1. Reden Sie mit Nathaniel. In der Zelle östlich davon finden Sie auf dem Tisch eine hilfreiche Notiz für die Bedienung des Podests: Wenn Sie sich rechterhand postieren (R), dreht sich das Podest im Uhrzeigersinn, stehen Sie auf der linken Seite (L), dreht es sich gegen den Uhrzeigersinn.

2. Die zweite Hohepriesterin hält sich nördlich von Nathaniel auf. Dieser Bereich ist zunächst magisch geschützt: Sie können keine Zaubersprüche wirken. Wenn Sie das Podest nach R-Ost und L-West ausrichten, wird diese Beschränkung jedoch aufgehoben.

3. Um die Türen zur Abishai-Kammer zu öffnen, stellen Sie L-Nord und R-Nord ein.

### Eistempel, zweite Ebene

1. In der Kammer gleich westlich der Treppe bewacht ein Kristallgolem das Journal von Lysara. Aus dem Buch erfahren Sie mehr über die Anlagen und Fallen im Tempel, Sie benötigen das Buch aber nicht unbedingt.

2. Kämpfen Sie sich bis zur Kammer mit dem Prisma vor. Sie müssen diese Anlage zum Laufen bringen. Besuchen Sie auf jeden Fall Nickademus. Er kann Ihnen später im Kampf gegen Aeij-Klenzr't be-

**TIC-TAC-TOE MAL ANDERS** Ähnlich wie bei dem bekannten Kinderspiel besetzen Sie einzelne Spielfelder. Bei der gezeigten Variante haben Sie schon sechs Felder belegt. Jetzt können Sie noch ein siebtes Feld erringen.







**TÖDLICH** Sobald Oria ihren Todesspruch (1) ablässt, ziehen Sie sich - wie gezeigt - schnell zurück, um dem Spruch zu entgehen.

hilflich sein und weiß eine Menge über die Anlagen im Eistempel.

3. Die Treppe im Osten führt zur ersten Ebene in die Kammer mit dem Kuldahar-Gemälde. Dort können Sie die Teleportfunktion oder die Treppe im Eistrollraum benutzen, um wieder nach unten zu gelangen.

#### Oria's „Spielzimmer“

Im Südosten der Ebene befindet sich Orias „Spielzimmer“. Ihre Aufgabe besteht darin, das „Battlegame“ zu bestreiten und zu gewinnen. Zum Lohn erhalten Sie dann Orias Tempelschlüssel. Es genügt, einen Kampf auf Stufe 1 zu absolvieren. Stellen Sie die unteren Hebel so ein, dass die Meldung „Battlesquare selected“ erscheint, und aktivieren Sie mit dem dritten Hebel die Spielrunde. Wenn Sie es schaffen, sieben Felder für sich zu beanspruchen, sind Sie in der Wertung gleich auf Stufe 5. Wenn Sie die Meisterschaft gewinnen wollen, nur zu, die Kämpfe sind allerdings äußerst schwer und für den weiteren Spielverlauf nicht zwingend notwendig. Viel wichtiger ist, dass Sie nach dem Kampf die Modus-Hebel so einstellen, dass „Inner Sanctum“ gewählt ist. Diese Einstellung benötigen Sie später noch.

#### Die Spiegelkammer

Nickademos gibt Ihnen den Wink: Der Raum mit dem merkwürdigen Spiegel im Westen entpuppt sich als magische Falle. Lassen Sie Ihre Gruppe im Gang stehen und

zerschlagen Sie den rechten Spiegel an der Westwand der Kammer. Wenn Sie alle Gegner geplättet haben, sammeln Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist.

#### Das Energieprisma

1. Wenn Sie die komplette Ebene abgegrast haben, werden Sie feststellen, dass immer noch einige Türen verschlossen sind, aber merkwürdige Spuren von Blitzen aufweisen. Jetzt wird es Zeit, den Prisma-Generator im Zentrum des Dungeons einzusetzen. Beginnen Sie damit, das Prisma nach Süden auszurichten. Achten Sie darauf, dass keiner Ihrer Recken in den Gängen herumsteht, wenn Sie eine Ladung abfeuern. Nach dem Schuss ist die südliche Tür in der Spiegelkammer offen. Vorsicht, dahinter wartet schon ein Golem auf Sie. In den Kisten finden Sie unter anderem Nathaniels Ausrüstungsbeutel. Bringen Sie ihm sein gutes Stück zurück.

2. Richten Sie das Prisma nach Norden aus und überprüfen Sie, ob der Spiegel gegenüber vom Nordausgang schräg gestellt ist. Feuern Sie eine weitere Ladung ab; jetzt ist die Nordtür in der „Schattenkammer“ offen. Dahinter befindet sich Auril's Altar. Wenn Sie die nötigen Informationen gesammelt haben (Gespräche mit den NPCs im Tempel), konfrontieren Sie den Altar mit Aeij-Klennzr'ts richtigem Namen, Caged Fury. Danach berichten Sie Xhaan, dem Abishai, davon.

#### Orias Kammer


1. Langsam wird es Zeit, der dritten Hohepriesterin einen Besuch abzustatten. Die Kammer befindet sich zwischen dem Ausgang zur ersten Ebene und dem Lagerraum im Osten. Der Eingang ist mit einer Falle gesichert. Beschwören Sie nach Möglichkeit schon vorher einige Kreaturen und locken Sie zuerst die Winterwölfe aus dem Raum. Ist Ihre Gruppe angeschlagen, ziehen Sie sich zurück, rasten und bereiten sich auf den Kampf mit Oria vor.

2. Die Priesterin wird nach etlichen Treffern drohen, ihren Stab zu zerbrechen. Sie können das nicht verhindern, sich jedoch schnell vor dem Todeszauber in Sicherheit bringen. Eilen Sie zu Nickademos und befragen ihn, wie Sie Orias Geisterform besiegen können. Die Lösung liegt im „Spielzimmer“. Aktivieren Sie dort den zuvor erwähnten Modus „Inner Sanctum“. Haben Sie das noch nicht getan, geht Ihnen jetzt dafür eventuell Zeit verloren, da Ihnen Oria auf den Fersen ist. Nach dem Kampf dürfen Sie nicht vergessen, den Spielmodus „Inner Sanctum“ zu deaktivieren.

3. Wenn Sie alle drei Priesterinnen besiegt und den Altar zerstört haben, sind alle nötigen Aufgaben des zweiten Kapitels gelöst. Berichten Sie Nathaniel von Ihrem Sieg und treffen Sie sich mit den Verstärkungstruppen außerhalb der Tempelanlage.

STEFAN WEISS





2. LIGA: WIR SIND DABEI

UND IHR?

*Mittendrin statt nur dabei*

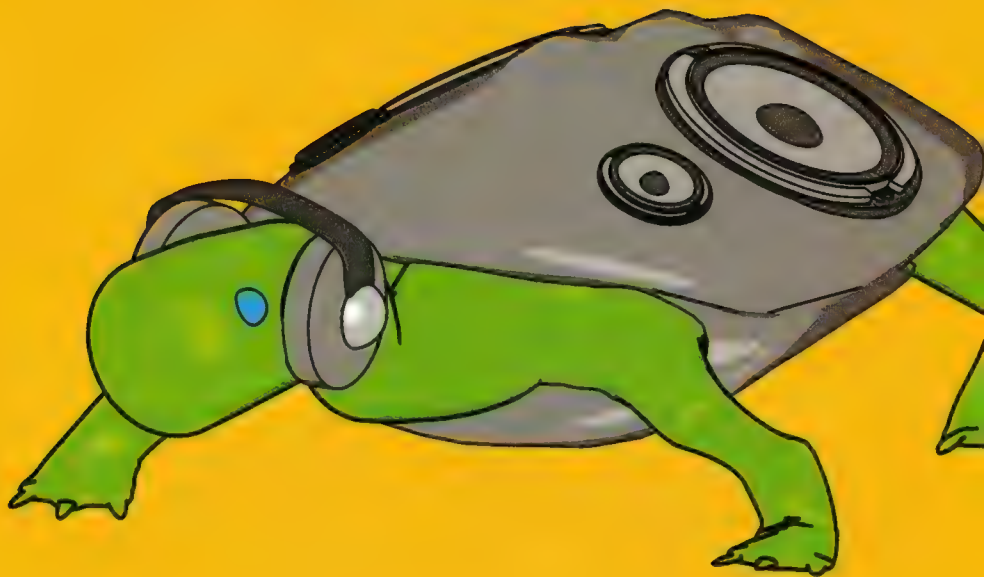


**HATTRICK – 2. Bundesliga**

Montag, 19:45 Uhr, live



 happyhour



über ASTRA IC, 11.421 horizontal  
[www.mtvpop.de](http://www.mtvpop.de)

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.



# Battlefield 1942

B

Zu Land, zu Wasser und in der Luft – die Spannung auf dem virtuellen Schlachtfeld von EA ist schlichtweg genial. Noch genialer: Wir haben alle 16 Karten unter die Lupe genommen und erklären Ihnen alle wichtigen Punkte des Hammer-Spiels.

## Allgemeine Tipps

### Wie nehme ich feindliche Stellungen ein?

Wie bei anderen Taktikspielen gilt auch hier: Spielen Sie im Team! Wenn Sie eine feindliche Stellung überrannt und die Flagge eingenommen haben, muss ein Teil des Teams diese Flagge verteidigen. Beim Spiel im Internet werden Sie häufig erleben, dass Ihre Teamkollegen eine Flagge übernehmen und anschließend zur nächsten laufen. Dummerweise passt inzwischen niemand auf die letzte Flagge auf, so dass der Gegner ein leichtes Spiel hat, diese wieder zurückzuerobieren. Achten Sie deshalb immer darauf, dass einige Mitspieler zur Verteidigung zurückbleiben.

### Wie gebe ich meinen Kollegen Kommandos?

Mithilfe der Tasten F1 bis F7 geben Sie wichtige Meldungen an Ihre Mitspieler. Die Hotkeys haben den Vorteil, dass Sie keine Sätze eintippen müssen und kostbare Zeit verlieren. Schreiben Sie sich am besten die wichtigsten Tastenkombinationen auf, damit Sie schnell darauf zurückgreifen können. Besonders wichtig sind Meldungen über Feindkontakt. So sehen Ihre Teamkollegen auf der Karte, wo der Gegner steckt.

### Warum schießen mich meine eigenen Leute ab?

Wegen der geringen Anzahl an Fahr- und Flugzeugen gibt es häufig Streit. Wenn zwei Spieler auf ein Flugzeug zulaufen und nur einer darin Platz findet, kommt es häufig vor, dass der Zurückgebliebene auf seinen Mitspieler schießt. Solche frustrierenden Szenen vermeiden Sie, wenn Sie sich einen Server suchen, auf dem „Friendly Fire“ ausgeschaltet ist. Auf diesen Servern können Sie von Teamkollegen nicht verletzt werden.



### Wie bewege ich mich sicher durch das Gelände?

Laufen Sie vor allem nicht auf Straßen. Dort sind Sie ein gefundenes Fressen für die Jagdbomber, die sich hauptsächlich daran orientieren. Eine weitere Gefahr sind die Jeeps. Diesen können Sie nur schwer ausweichen, so dass Sie schnell unter die Räder geraten.

### Wie nehme ich Gegenstände auf?

Solange Sie nichts an der Steuerung verändert haben, liegt diese Funktion auf der G-Taste. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, können Sie sich die Ausrüstung eines gefallenen Soldaten schnappen und einsetzen. Sie können diese Funktion aber auch taktisch einsetzen. Wenn Sie mit Ihrem Team eine Stellung einnehmen und der Sani ins Gras beißt, dürfen Sie seine Rolle übernehmen.

### Wie verstecke ich mich vor den Gegnern?

Nutzen Sie Bäume oder andere Hindernisse, um sich dahinter zu verstecken. Wenn Sie als Scharfschütze hinter einem Baum liegen, werden Sie von gegnerischen Einheiten erst spät erkannt und bieten wenig Angriffsfläche.

## Waffen & Ausrüstung

### Wie verringere ich die Streuung?

Die geringste Streuung der Waffen erreichen Sie, wenn Sie sich auf

den Boden legen. Besonders das MG mit seiner hohen Schussfrequenz neigt zu extremer Streuung. Aber auch in der knienden Position erreichen Sie eine starke Verbesserung. Diese hat darüber hinaus auch den Vorteil, dass Sie schnell wieder auf den Beinen sind und die Stellung wechseln können.

### Warum treffe ich nicht?

Im Gegensatz zu anderen Spielen brauchen die abgeschossenen Projektile eine kurze Zeit, bis sie ihr Ziel erreichen. Das bedeutet: Je weiter Sie von Ihrem Ziel entfernt sind, desto länger benötigt das Projektil. Um ein bewegliches Ziel zu treffen, müssen Sie also ein wenig vor den Gegner zielen, damit er in Ihr Geschoss läuft.

### Habe ich getroffen?

Nachdem Sie einen Schuss mit dem Scharfschützengewehr abgefeuert haben, gehen Sie automatisch aus der Zoom-Ansicht und laden die Waffe nach. Um das zu verhindern, halten Sie nach dem Schuss die linke Maustaste gedrückt. Damit bleiben Sie in der Zoom-Ansicht und sehen, wo das Geschoss einschlägt.

### Wie werfe ich eine Granate weiter?

Machen Sie die Granate scharf und springen Sie in die Luft. Noch weiter werfen Sie, wenn Sie Anlauf nehmen und springen.

### ZIELWASSER

Auf diese Entfernung sollten Sie sich auf den Boden legen. Dadurch verringern Sie die Streuung und schießen wesentlich genauer.



## Fahr- und Flugzeuge

### Wie erledige ich Panzer?

Wenn Sie gerade keine Panzerfaust zur Hand haben, genügen auch einige Granaten. Werfen Sie diese unter den Panzer, dort richten sie den meisten Schaden an. Mit einer Panzerfaust sollten Sie einen Panzer nur von hinten oder der Seite angreifen. Ein Treffer auf das Heck des Panzers zerstört ihn sofort.

### Wie erledige ich einen Mannschaftstransporter?

Die beste Waffe ist natürlich die Panzerfaust. Aber auch mit dem MG können Sie ordentlich Schaden anrichten. Schießen Sie entweder auf die Seite oder am besten auf das Heck des Fahrzeugs. Frontal ist der Transporter gegen Kugeln immun.

### Wozu dient der Transporter?

Neben dem Transport von Einheiten ist er auch für den Nachschub zuständig. Im Inneren können sich Soldaten aufmunitionieren oder heilen.

### Wie setze ich den Jeep als Bombe ein?

Geben Sie Vollgas und rasen Sie auf ein anderes Fahrzeug zu. Ein Aufprall bei hoher Geschwindigkeit lässt Ihr Fahrzeug explodieren und zerstört dabei das andere. Steigen Sie aber früh genug aus, damit Sie sich nicht selber in die Luft jagen.

### Wie passiere ich unbeschadet Minen?

Am sichersten ist, wenn die Minen von einem Mechaniker entschärft werden. Da Sie aber nicht immer einen Mechaniker an Ihrer Seite haben, gibt es einen kleinen Trick. Fahren Sie in Schrittgeschwindigkeit über die Minen. Auf diese Weise werden sie nicht ausgelöst.

### Warum fährt mein Schlachtschiff nicht weiter?

Wahrscheinlich haben Sie es auf eine Sandbank gesteuert. Auf der Karte erkennen Sie diese Bereiche daran, dass sie sich vom restlichen Wasser hellblau abzeichnen.

### Wie viele Soldaten platziere ich in einem Landungsboot?

Am besten nicht mehr als vier. Für den Fall, dass Sie von einer Bombe getroffen werden, halten sich die Verluste in Grenzen. Verteilen Sie Ihre Leute nach Möglichkeit auf mehrere Boote. Das verwirrt die Bomber-Piloten und hält eventuelle Verluste gering.



### Womit steuere ich das Flugzeug?

Das beste Eingabegerät ist der Joystick. Mit diesem ist es ein Kinderspiel, auch schwierige Manöver zu fliegen. Wenn Ihnen keiner zur Verfügung steht, können Sie auch die Maus oder die Pfeiltasten einsetzen. Mit der Maus sollten Sie zusätzlich die Tasten für die Seitenruder benutzen, um enge Kurven zu fliegen.

### Wann setze ich die Bordkanone des Flugzeugs ein?

Viele Spieler setzen die Bordkanone des Flugzeugs nur zum Luftkampf ein. Dabei eignet sie sich für erfahrene Flieger auch hervorragend für Bodenziele. Infanteristen können Sie mit einem einzigen Treffer ausschalten. Aber auch Jeeps und Truppentransporter lassen sich mit der Kanone besser ausschalten als mit den Bomben.

### Wie platziere ich meine Bomben genauer?

Viele Spieler machen den Fehler, dass sie waagrecht über den Bo-

den fliegen und die Bomben abwerfen. Durch die Fluggeschwindigkeit fliegen die Bomben aber meist weiter als geplant und verfehlen ihr Ziel. Fliegen Sie die Ziele immer im Sturzflug an. Auf diese Weise können Sie das Ziel mit Ihrem Fadenkreuz anvisieren. Achten Sie darauf, dass Sie den Sturzwinkel nicht verkleinern, nachdem Sie die Bombe abgeworfen haben. Sonst berühren Sie den Sprengkörper mit den Tragflächen.

### Wie sammle ich einen Kopiloten auf?

In einem heißen Gefecht ist es sehr riskant zu landen, um einen Kopiloten einzusammeln. Fliegen Sie deshalb sehr dicht über dem Boden auf den „Anhalter“ zu. Dieser muss die „Benutzen“-Taste gedrückt halten, sobald Sie über ihm sind. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sitzt er kurze Zeit danach hinter Ihnen im Flugzeug.

**FREIER FALL** Auch ohne Red Bull verleiht einem Battlefield 1942 Flügel. Probieren Sie, per Luftlandung eine Basis einzunehmen, oftmals sorgt das beim Gegner für Überraschungen.







## Schlachtfelder

Auf den Karten sind jeweils alle Einstiegs- und Eroberungspunkte für den Modus Eroberung (Conquest) eingezeichnet. Achtung, in anderen Spielmodi können Einstiegs- und Fahrzeugzahl variieren!

## Battleaxe

### Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar),  
1 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe, 1 Truppentransporter, 2 Flak

2 - Einstiegs- und Eroberungspunkt Nord  
2 Jagdflieger Junkers Ju 87B Stuka, 1 Flak

3 - Einstieg Mitte  
2 Panzer Mk. IV, MG-Nest

4 - Westlicher Einstieg  
MG-Nester

5 - Östlicher Einstieg  
MG-Nester

### Alliierte

6 - Hauptbasis, 1 Panzerhaubitze M7 Priest, 1 Panzer M10 Wolverine, 1 Truppentransporter

7 - Einstieg Süd  
2 Jagdflieger Spitfire, 2 Flak

8 - Einstieg Mitte  
2 Panzer M4 Sherman

9 - Westlicher Einstieg  
MG-Nester

10 - Östlicher Einstieg  
MG-Nester

## Der Bocage

### Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen, 2 Messerschmitt Bf-109e, 1 MG-Nest, 3 Flak

### Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar),  
1 Panzer M10 Wolverine,  
1 Panzer M4 Sherman,

1 Truppentransporter, 1 Jeep,  
1 B-17 Flying Fortress,  
2 P-51 Mustang, 2 Flak

3 - neutraler Punkt Nord,  
1 MG-Nest (Scheune Dachboden), 1 Flak

4 - Neutraler Punkt Süd  
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe bzw. M7 Priest, 1 Flak

5 - Neutraler Punkt Ost  
1 Flak

## Charcow

### Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar)  
2 Panzer Mk. IV  
2 Truppentransporter  
1 Kübelwagen  
2 Messerschmitt Bf-109e

### Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar)  
2 Panzer T-34/85  
2 Truppentransporter  
1 Jeep, 2 Jagdflieger YAK-9

## Neutrale Punkte

3 - Westlicher Eroberungspunkt  
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

4 - Mittlerer Eroberungspunkt  
2 BM-13N-Katyusha „Stalin-Orgeln“ bzw. Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 1 Flak

5 - Östlicher Eroberungspunkt  
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

## Berlin

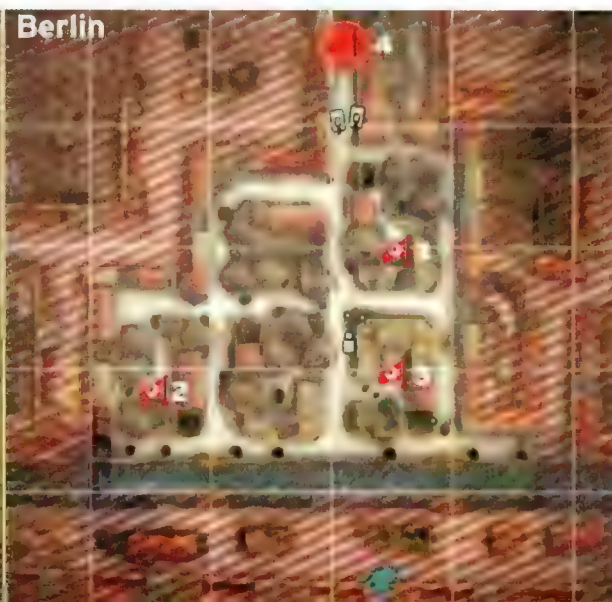
### Achse

1 - Einstieg Nord  
Nur Munitionskisten  
  
2 - Westlicher Einstieg  
1 Panzer Mk. IV

3 - Östlicher Einstieg  
MG-Nester, 1 Truppentransporter

### Alliierte

4 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer T-34/85, 1 Panzer T-34/76





Iwo Jima

Die Schlacht in den Ardennen

## Iwo Jima

### Achse

- 1 - Hauptbasis (Süden)
- 2 Panzer Chi Ha 97, 1 Kübelwagen, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M Zeke/Zero

- 2 - Südwestlicher Einstieg (Strand)
- Keine Abwehreinrichtungen

- 3 - Südöstlicher Einstieg
- Bunker mit MG

- 4 - Nordöstlicher Einstieg
- Bunker mit MGs

- 5 - Nördlicher Einstieg
- 1 Panzer Chi Ha 97, Bunkeranlagen mit Kanonen und MGs

### Alliierte

- 6 - Flugzeugträger USS Enterprise, Bug, Steuerung des Schiffs

- 7 - Flugzeugträger USS Enterprise, Mittschiff
- 2 Landungsboote

- 8 - Flugzeugträger USS Enterprise, Flugdeck
- 1 SBD-6 Dauntless
- 1 F4U Corsair

Insgesamt 4 Flak

- 9 - Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Bug
- Geschützbatterien
- Steuerung des Schlachtschiffs

- 10 - Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Heck
- 2 Landungsboote, Geschützbatterien

## Die Schlacht in den Ardennen

### Achse

- 1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer Mk. VI Tiger, 4 Panzer Mk. IV, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe

### Alliierte

- 2 - Nordwestlicher Einstiegspunkt (Windmühle)
- 1 Panzer M4 Sherman, MG-Nester

- 3 - Nordöstlicher Einstieg, 1 Panzer M10 Wolverine, MG-Nester

- 4 - Westlicher Einstieg
- Bunker mit MG

- 5 - Östlicher Einstieg
- MG-Nester

- 6 - Hauptbasis
- 2 Panzer M4 Sherman, 1 Haubitze M7 Priest, 2 Truppentransporter, MG-Türme

## El Alamein

### Achse

- 1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer Mk. VI Tiger, 3 Panzer Mk. IV, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe, 1 Truppentransporter, 3 Kübelwagen, MG-Nester, 3 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

### Alliierte

- 2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 3 Panzer M4 Sherman, 1 Panzer M10 Wolverine, 1 Panzerhaubitze, 1 Flak, MG-Nester, 1 Truppentransporter, 3 Jeeps, 3 Spitfire, 1 B-17 Flying Fortress

### Neutrale Punkte

- 3 - Nördlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Kübelwagen bzw. Jeep, 1 MG-Nest

- 4 - Südlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Kübelwagen bzw. Jeep, 1 Flak, 1 MG-Nest

- 5 - Östlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe bzw. M7 Priest, 1 MG-Nest

- 6 - Extra
- 1 Kübelwagen

- 7 - Extra

- 1 Jeep

## Gazala

### Achse

- 1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)
- 1 Junkers Ju 87B Stuka, 3 Flak
- 2 Messerschmitt Bf-109e
- 2 Kübelwagen, 3 Panzer Mk. IV
- 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe, 1 Truppentransporter

- 2 - Einstiegspunkt Süd
- 2 Panzer Mk. IV, 1 Kübelwagen
- 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe

### Alliierte

- 3 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)
- 1 Panzerhaubitze M7 Priest
- 3 Panzer M4 Sherman
- 1 Truppentransporter
- 2 Flak, 2 Jeeps
- 3 Spitfire

- 4 - Einstiegspunkt Ost
- 2 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep
- 1 Panzerhaubitze M7 Priest

- 5 - Neutraler Punkt Mitte
- 2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 2 Flak

- 6 - Neutraler Punkt Süd
- Leer







Guadalcanal



Market Garden

B

## Guadalcanal

### Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Truppentransporter, 2 Panzer, Chi Ha 97, 2 Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 2 Kübelwagen, 3 Flak, 2 A6M Zerk/Zero, 1 Aichi D3A1 Val

2 - Einstiegspunkt Mitte  
1 Panzer Chi Ha 97

3 - Einstiegspunkt U-Boot  
Torpedos, Steuerung des Schiffs

4 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug Steuerung des Schiffs, Geschütz Batterien, Wasserbomben und Radar

5 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Heck Steuerung des Schiffs, 2 Geschütz Batterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

6 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug Steuerung des Schiffs, Geschütz Batterien, Wasserbomben und Radar

7 - Einstiegspunkt Schlachtschiff IJN Akizuki Class, Heck, Steuerung des Schiffs, Geschütz Batterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

### Alliierte

8 - Hauptbasis (nicht einnehmbar)  
3 Panzer M4 Sherman, 2 Panzerhaubitzen M7 Priest, 1 Truppentransporter, 2 Jeeps, 2 F4U Corsair, 1 Jagdbomber SBD-6 Dauntless

9 - Einstiegspunkt Mitte  
1 Panzer M4 Sherman

10 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug, Steuerung des Schiffs, Geschütz Batterie, Wasserbomben und Radar

11 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Heck, Steuerung des Schiffs, 2 Geschütz Batterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

12 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug, Steuerung des Schiffs Geschütz Batterie, Wasserbomben und Radar

13 - Einstiegspunkt Schlachtschiff USN Fletcher Class, Heck, Steuerung des Schiffs, 2 Geschütz Batterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

14 - Einstiegspunkt U-Boot, Steuerung des Schiffs, Torpedos

### Neutrale Punkte

15 - Östlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Panzerhaubitze M7 Priest bzw. SdKfz. 124 Wespe, 1 Jeep bzw.

16 - Westlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

## Market Garden

### Achse

1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)  
3 Panzer Mk. IV, 2 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, 1 MG-Nest, 2 Kübelwagen, 5 Flak, 1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe

### Alliierte

2 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)  
2 P-51 Mustang, 4 Jeeps  
1 B-17 Flying Fortress

3 - Neutraler Punkt  
Keine Abwehreinrichtungen

4 - Neutraler Punkt - Kirche  
2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman

5 - Neutraler Punkt  
Keine Abwehreinrichtungen

6 - Neutraler Punkt  
Keine Abwehreinrichtungen

7 - Neutraler Punkt  
1 MG-Nest, 1 Truppentransporter

## Kursk

### Achse

1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 1 Kübelwagen, 1 Panzer Mk. VI Tiger, 2 Panzer Mk. IV, 1 Truppentransporter, 1 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

### Alliierte

2 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 2 Yak 9, 2 Panzer T-34/85, 1 Panzer T-34/76, 1 Jeep, 1 Truppentransporter

3 - Neutraler Punkt - West,  
1 Panzer Mk. VI Tiger bzw. T-34/76

4 - Neutraler Punkt - Ost, 2 Panzerhaubitzen SdKfz.124 Wespe bzw. BM-13N Katyusha „Stalin-Organ“, 1 Flak

## Stalingrad

### Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer Mk. IV, 1 Kübelwagen, 1 MG

### Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer T-34/85, 1 Jeep, 3 MGs

### Neutrale Punkte

3 - Südlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest

4 - Mittlerer Eroberungspunkt, 5 MG-Nester

5 - Nördlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest



Kursk



Stalingrad





## Midway

### Achse

- 1 - Zerstörer, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 2 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs
- 2 MGs mittschiffs
- 3 - Schlachtschiff, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 4 - Schlachtschiff, Mittschiff, Geschütze, Steuerung des Schiffs
- 5 - U-Boot, Torpedos, Steuerung des Schiffs
- 6 - Zerstörer, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 7 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs
- 2 MGs mittschiffs
- 8 - Flugzeugträger, Heck
- 2 Landungsboote
- 9 - Flugzeugträger, Flugdeck
- 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M, Zeke/Zero
- 10 - Flugzeugträger, Bug
- Steuerung des Schiffs, insgesamt 4 Flak

### Alliierte

- 11 - Zerstörer, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 12 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

- 13 - Schlachtschiff, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 14 - Schlachtschiff, Bug
- Geschütze, Steuerung des Schiffs
- 15 - U-Boot, Torpedos, Steuerung des Schiffs
- 16 - Zerstörer, Heck
- 2 Landungsboote, Geschütze
- 17 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

- 18 - Flugzeugträger, Bug
- Steuerung des Schiffs
- 19 - Flugzeugträger, Mittschiff, 2 Landungsboote
- 20 - Flugzeugträger, Flugdeck, 1 SBD-6 Dauntless, 1 F4U Corsair, insgesamt 4 Flak

### Neutrale Punkte

- 21 - Kleine Insel, 1 Panzer Chi Ha 97 bzw. M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 1 Geschützbunker
- 22 - Hauptinsel, 2 Torpedobomber, 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen bzw. Jeep
- 3 Flak, 2 Geschützbunker
- 23, 24 - Bojen

## Omaha Beach

### Achse

- 1 - Nordbunker, 1 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, Geschützbunker, MGs

- 2 - Südbunker, 1 Panzer Mk. IV, Geschützbunker, MGs

### Alliierte

- 3 - Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs
- 4 - Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterien
- 2 MGs mittschiffs
- 5 - Eroberungspunkt Strand (nur für Alliierte)
- 1 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep

## Wake

### Achse

- 1 - Flugzeugträger, Heck
- 2 Landungsboote
- 2 - Flugzeugträger, Flugdeck, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M, Zeke/Zero
- 3 - Flugzeugträger, Bug, Steuerung des Schiffs, insgesamt 4 Flak
- 4 - Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterie
- 5 - Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs
- 2 MGs mittschiffs

### Alliierte

- 6 - Nordwest, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen
- 7 - Norden, 1 Truppentransporter, 1 Jeep bzw. Kübelwagen, 1 Flak, 1 Geschützbatterie

- 8 - Flughafen, 1 SBD-6 Dauntless bzw. Aichi D3A1 Val, 1 F4U Corsair bzw. A6M Zeke/Zero, 2 Jeeps, 3 MGs, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 2 Geschützbunker, 2 Flak
- 9 - Strand, 1 Flak, 1 Geschützbunker
- 10 - Südwesten, 1 Truppentransporter, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep, 1 Flak
- 11, 12 - Extras, 1 Geschützbunker, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

## Tobruk

### Achse

- 1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen, 1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe, 3 Panzer Mk. IV, 1 Panzer Mk. VI Tiger

### Alliierte

- 2 - Hauptquartier, Panzer M10 Wolverine, 1 Panzer M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 1 Jeep, 1 Panzerhaubitze M7 Priest, 1 MG-Nest
- 3 - Einstiegspunkt
- Keine Abwehreinrichtungen
- 4 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest
- 5 - Einstiegspunkt, 1 MG-Nest
- 6 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest
- 7 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

THOMAS EDER, LARS THEUNE,  
FLORIAN WEIDHASE,  
STEFAN WEISS, RALPH WOLLNER





# Hitman 2

Eigentlich wollten Sie Ihr restliches Leben als Gärtner im Kloster verbringen. Aber selbst an diesem abgelegenen Ort holt Sie die Vergangenheit ein. Sie müssen wieder als Auftragskiller für die „Agentur“ arbeiten und wir zeigen Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie Ihrem Namen alle Ehre machen.

## Mission 1: Die Kirche von Gontranno

### Welche Aufgabe habe ich?

Nachdem Sie mit dem Pater gesprochen haben, gehen Sie zu der kleinen Ruine. Dort können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Anschließend laufen Sie die Treppe zum Kloster hinauf und betreten den Hof. Merken Sie sich diesen Platz, da Sie nach der Beichte dorthin zurückkehren müssen. Betreten Sie dann das Kloster und stellen Sie sich in den Beichtstuhl. Dort müssen Sie warten, bis Ihnen der Pater die Beichte abgenommen hat.

### Wo ist das Paket?

Kehren Sie in den Hof zurück. Dort liegt das Paket auf der Treppe. Nun sind Sie bereit für Ihren ersten Auftrag. Betreten Sie die Hütte, von der aus Sie gestartet sind. Danach gehen Sie zum Schuppen im Garten und knacken das Schloss. In der Hütte finden Sie Ihr „Arbeitswerkzeug“. Ihren ersten Auftrag erhalten Sie am Laptop in Ihrer Unterkunft.

## Mission 2: Anathema

### Wie gelange ich in das Gebäude?

Laufen Sie zu der Tür gegenüber Ihres Startpunkts und verstecken Sie sich rechts davon. Warten Sie dort, bis der Bodyguard heraustritt und seine Notdurft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an ihn heran und benutzen Sie das Chloroform. Setzen Sie alle fünf Fläschchen ein. Ziehen Sie anschließend den Bewusstlosen durch den Eingang und verstecken Sie ihn direkt dahinter. Getarnt als Bodyguard betreten Sie das Gebäude durch den Keller.



### Wo ist der Mafioso?

Am Ende des Kellers erreichen Sie eine Treppe, die in die Küche führt. Gehen Sie dort die Treppe hinauf und durch die nächste Tür auf den Balkon. Durch das Loch im Geländer gelangen Sie auf den Sims, der zum nächsten Dach führt. Auf dem nächsten Balkon gehen Sie an der ersten Tür vorbei zur zweiten. Dort öffnen Sie die Tür und betreten erst dann den Raum, wenn der Mafioso Ihnen den Rücken zugekehrt hat. Nachdem Sie den Mafioso erledigt haben, nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und gehen zurück in den Keller. Dort öffnen Sie die verschlossene Tür mit dem Schlüssel.

### Gibt es alternative Vorgehensweisen?

Wenn Sie nicht als Wachmann verkleidet in das Gebäude eindringen wollen, können Sie sich auch als Postbote oder Lieferant verkleiden. Der Nachteil dabei ist allerdings, dass die beiden Zivilisten sind und Sie das Chloroform einsetzen müssen, wenn Sie eine gute Bewertung erhalten wollen. Außerdem gelangen Sie als Postbote nur in die Eingangshalle und als Lieferant in die Küche, ohne aufzufallen.

### BONUS:

Hardballer mit Schalldämpfer.

## Mission 3: Attentat in St. Petersburg

### Wo sind die Waffen?

Gehen Sie zu den Schließfächern im Norden und knacken Sie das

Fach mit der Nummer 137. Nehmen Sie alle Waffen aus dem Schließfach und gehen Sie zur Rolltreppe. Da Sie das Dragunov-Scharfschützengewehr nicht unter Ihrer Jacke verstecken können, müssen Sie allen Passanten und Wachen aus dem Weg gehen.

### Wie gelange ich an die Oberfläche?

Am Ende der Rolltreppe gehen Sie links in den Raum. Achtung: Warten Sie so lange an der Treppe, bis der Soldat hinter den Schließfächern verschwunden ist und gehen Sie anschließend durch die Tür. Dahinter befindet sich die Kanalisation.

### Woher bekomme ich eine Uniform?

Verlassen Sie die Kanalisation durch die Luke im Norden. Hinter dem LKW finden Sie eine russische Uniform. Uniformiert stört sich auch keine Wache an dem Scharfschützengewehr in Ihrer Hand.

### Wo ist das beste Versteck für das Attentat?

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Dort sehen Sie ein Gebäude, das durch ein Ausrufezeichen markiert ist. Betreten Sie das Gebäude durch die Doppeltür in der Mitte und verstecken Sie sich hinter der Mauer, links von der Treppe. Dort warten Sie, bis die Wache auftaucht und betäuben sie mit dem Chloroform. Anschließend knacken Sie die Wohnung im dritten Stock.

### Wer ist die Zielperson?

Sobald Sie im Appartementhaus in Stellung gegangen sind, wer-

**FASSADENKLETTERER** Vom Balkon aus gelangen Sie auf das niedrige Dach, das direkt an das Zimmer des Mafioso anschließt.





**SCHÖNE AUSSICHTEN** Vom dritten Stockwerk aus haben Sie die beste Sicht. Der Herr am Fenster ist Ihre Zielperson und muss ausgeschaltet werden.

fen Sie einen Blick durch die Zieloptik des Gewehrs. Im gegenüberliegenden Gebäude sitzt einer der Generäle direkt vor dem Fenster. Das ist die Zielperson. Da das Geschoss der Dragunov durch die Person hindurchschlägt, sollten Sie darauf achten, dass sich keine Person hinter dem General befindet.

#### Mission 4: Verabredung im Park.

##### Wo ist meine Ausrüstung?

Direkt gegenüber dem Pier stehen einige Container. Dazwischen finden Sie neben einem Scharfschützengewehr auch zwei Autobomben.

##### Variante 1: Die Autobomben

##### Wie gelange ich unbemerkt zum ersten Auto?

Steigen Sie beim Gullydeckel am Pier in die Kanalisation und laufen Sie zur nächsten Öffnung im Süden. Die Limousine steht genau über dem Gully, so dass Sie die Autobombe am Unterboden des Wagens anbringen können.

##### Wie gelange ich unbemerkt an das zweite Auto?

Der nächste Wagen steht nördlich des Parks. Laufen Sie durch die Kanalisation und steigen Sie die Leiter der Öffnung hinauf, die sich hinter dem Gebäude befindet. Dort entleert sich gerade der Chauffeur, dessen Anzug Sie sich mithilfe des Chloroforms kurz

ausborgen. Gehen Sie dann langsam zum Wagen und platzieren Sie die zweite Bombe. Nun müssen Sie nur noch durch die Kanalisation zurück zum Pier laufen und abwarten, bis die Bomben hochgehen.

##### Variante 2: Der Scharfschütze

##### Wo habe ich gute Sicht aufs Ziel?

Holen Sie sich das Scharfschützengewehr und steigen Sie in die Kanalisation. In dieser Mission gibt es zwei Stellungen, von denen aus Sie eine gute Sicht auf die Zielpersonen haben. Der Kirchturm eignet sich aber weniger für das Vorhaben, da dort viele Wachen herumlaufen, die durch die Schüsse alarmiert werden. Der zweite Punkt befindet sich im Westen der Karte – der Funkturm. Um die beiden Personen unbemerkt auszuknipsen, müssen Sie

allerdings vorher den Soldaten aus dem Weg räumen, der am Fuß des Turms Wache schiebt.

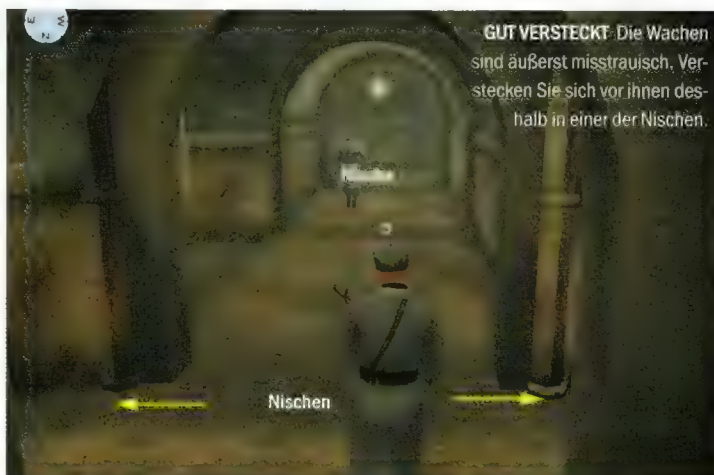
##### Wie erledige ich beide Personen?

Mit etwas Glück laufen Ihre Opfer nebeneinander, so dass Sie beide mit einem Schuss erwischen. Andernfalls sollten Sie zuerst General Makarov aufs Korn nehmen. Da sich die Limousine des Mafia-Bosses in Ihrem Sichtfeld befindet, haben Sie genügend Zeit, einen zweiten Schuss abzugeben. Alternativ können Sie auch den Wagen des Generals, der auf dem Gully steht, vorher mit einer Autobombe versehen.

#### Mission 5: Die letzte Metro

##### Woher bekomme ich eine Uniform?

Laufen Sie zum nächsten Ausgang und klettern Sie die Leiter



**GUT VERSTECKT** Die Wachen sind äußerst misstrauisch. Verstecken Sie sich vor ihnen deshalb in einer der Nischen.



hinauf. Schauen Sie sich aber erst um, bevor Sie die Kanalisation verlassen. Nach kurzer Zeit steht ein Wachmann, der Ihnen den Rücken zudreht, in der Nähe des Gullys. Erledigen Sie ihn lautlos und ziehen Sie ihn durch das halb geöffnete Tor des Lagerraums.

#### Wo ist meine Ausrüstung?

Diese befindet sich im Westen des Platzes in einer kleinen Kiste. Steigen Sie anschließend auf die Ladefläche des LKWs.

#### Das Lagerhaus

Im Lagerhaus gehen Sie die Treppe hinauf in das Büro. In der Schreibtischschublade finden Sie eine Desert Eagle und etwas Munition. Hinter einer Kiste neben dem Fahrstuhl liegt außerdem eine AKSU und die dazugehörige Munition. Gehen Sie dann zum Fahrstuhl und fahren Sie ins erste Untergeschoss.

#### Wie komme ich an den Patrouillen vorbei?

Links und rechts des Gangs befinden sich Nischen in der Wand. Verstecken Sie sich dort und warten Sie, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist (siehe Bild).

#### Der Server-Raum

Betreten Sie den Server-Raum nicht durch die Tür des Kontrollraums, sondern durch die Hintertür. Im Server-Raum schießen Sie mit der Beretta auf die grünen Lämpchen. Dadurch deaktivieren Sie die Überwachungskameras,

so dass Sie unbemerkt ins Offizierszimmer spazieren können.

#### Das Offizierszimmer

Schnappen Sie sich die Offiziersuniform. Damit können Sie die Wache vor dem Fahrstuhl passieren.

#### Wie gelange ich in das Verhörzimmer?

Gehen Sie den Gang bis zum Ende und knacken Sie die verschlossene Tür. Achten Sie darauf, dass die patrouillierende Wache Sie dabei nicht ertappt. Im Raum schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis die Wache vor der Tür verschwindet. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand, zerschießen Sie die Scheibe und erledigen Sie den General. In das Verhörzimmer gelangen Sie, indem Sie in der Mitte durch das Fenster klettern.

#### Die Flucht

Legen Sie den Sprengstoff und gehen Sie in das Offizierszimmer. Dort zünden Sie den Sprengstoff mit der Fernbedienung. Die Wachen laufen nun durch das Loch in der Wand und kehren nach einiger Zeit wieder auf ihre Posten zurück. Wenn Sie auf Ihrer Karte sehen, dass die Luft rein ist, gehen Sie durch das gesprengte Loch zum Ausgang.

### Mission 6: Ein ungebetener Partygast

#### Wie dringe ich in das Gebäude ein?

Holen Sie sich zuerst Ihre Ausrüstung. Besonders wichtig ist das

Gift. Knacken Sie dann das Schloss der Gittertür gegenüber und schleichen Sie die Zufahrt zur Garage hinunter. Unten schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis der Wächter seine Route antritt. Dringen Sie dann in das Haus ein und schleichen Sie zur nächsten Tür. Dahinter finden Sie die Dienstkleidung eines Kellners.

#### Was mache ich mit dem Gift?

Besorgen Sie sich ein Sektglas aus der Küche und nehmen Sie es in die Hand. Wählen Sie anschließend das Gift aus Ihrem Inventar. Nun haben Sie einen vergifteten Sekt. Behalten Sie ihn in der Hand und stellen Sie sich vor den General, der im Ballsaal herumsteht. Nach dem Verzehr rennt dieser zur Toilette, um seine letzten Sekunden über der Schüssel auszuhusten.

#### Wie gelange ich an den Koffer?

Stellen Sie sich in den Ballsaal und warten Sie, bis der Botschafter den Raum betritt. Nach kurzer Zeit wird er von dem Spetznaz-Agenten aus dem Raum geführt. Folgen Sie den beiden unauffällig, bis sie den Tresorraum betreten. Stürmen Sie dann den Raum und erledigen Sie den Russen. Den Botschafter betäuben Sie und nehmen ihm die Kombination für den Tresor ab. Jetzt müssen Sie nur noch den Koffer aus dem Tresor holen und zum Boot zurückgehen.

#### Alternativen:

Das Botschaftsgelände können Sie auch betreten, wenn Sie am Haupttor warten. Nach ein paar Minuten trifft ein Gast ein, der eine Einladung bei sich trägt. Sie können dem Botschafter auch im Tresorzimmer auflauern. Vorher dürfen Sie allerdings nicht den Ballsaal betreten, da er sonst den Spetznaz im Schlepptau hat. Achtung: Der Spetznaz-Agent lauert Ihnen in diesem Fall bei Ihrem Boot auf.

### Mission 7: Wo ist Hayamoto?

#### Wie passiere ich ungesehen die Wachen?

Bleiben Sie nach dem Start erst mal hinter dem Felsen stehen. Wenn die beiden Bodyguards in Rich-



**PARTYALARM** Behalten Sie den Spetznaz immer im Auge, damit er nicht heimlich den Botschafter entführt. Dem General servieren Sie einen vergifteten Sekt.



### HOME, SWEET HOME

Werfen Sie häufig einen Blick auf Ihre Karte. Da das Haus sehr verwinkelt ist, werden Sie schnell von einer Wache überrascht.



tung Tor gehen, schleichen Sie sich davon. Ihr Ziel ist das erste Garagentor. Öffnen Sie es und warten Sie in der Garage, bis die Wache außer Sichtweite ist. Verlassen Sie anschließend die Garage und gehen Sie zur Rückseite des Hauses. Dort verstecken Sie sich hinter dem großen Felsen. Die Wache geht immer um diesen Felsen herum. Nutzen Sie diesen toten Winkel aus, um zu dem Tor zu gelangen.

#### Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Im Haus gehen Sie in das Zimmer auf der rechten Seite. Dort tranchieren Sie den Fisch und warten, bis die Patrouille vor dem Raum das Haus verlässt. Öffnen Sie die Übersichtskarte. Ein paar Räume weiter ist ein Ausrufezeichen auf der Karte eingezeichnet. Laufen Sie zu diesem Raum und ziehen Sie sich den Kimono über.

#### Wie erledige ich Hayamoto?

In der Küche stehen zwei Schalen mit Sushi. Verfeinern Sie die Scha-

le am Tische mit dem giftigen Fisch und der Wanze. Achtung: Auf dem Weg zum Ausgang sollten Sie trotz Ihrer Verkleidung Abstand zu den Wachen halten. Die können einen Europäer von einem Japaner unterscheiden.

### Mission 8: Das versteckte Tal

#### Wie weiche ich dem Scharfschützen aus?

Schleichen Sie zwischen den Bäumen hindurch zu Ihrer Ausrüstungskiste. Dort erledigen Sie den Soldaten und nehmen sich seine Uniform. Steigen Sie anschließend in dem kleinen Schuppen die Leiter hinab.

#### Soll ich in den LKW einsteigen?

Steigen Sie nicht in den LKW ein. Dieser wird an der nächsten Ecke angehalten und durchsucht. Laufen Sie stattdessen zu Fuß durch den Tunnel. Verstecken Sie sich zwischen den Pfeilern, um den Wachen auszuweichen.

#### Wie passiere ich sicher die Wachen?

Steigen Sie die nächste Leiter hinauf und schleichen Sie in die kleine Schlucht, die am Ende abgeschlossen ist. Setzen Sie die Armbrust ein, um die Wache aus dem Weg zu räumen. Am Ende der Schlucht klettern Sie wieder in den Tunnel hinab. Unten steigen Sie in den LKW und lassen sich zur nächsten Leiter fahren. Wieder an der Oberfläche müssen Sie nur noch zum Ausgang laufen.

### Mission 9: Vor den Toren

#### Wo geht's zum Schloss?

Schalten Sie die ersten Patrouillen mit der Armbrust aus. Gehen Sie dann an der Westwand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie der Scharfschütze im Turm nicht entdeckt.

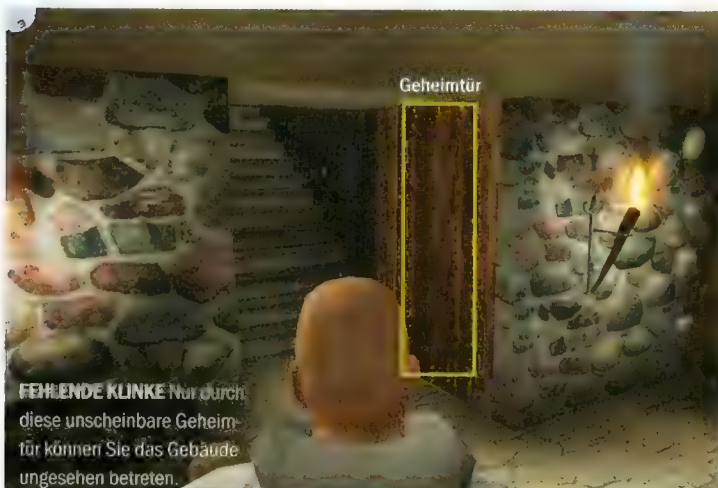
#### Wo befinden sich die Generatoren?

Gehen Sie zur Ostseite des Schlosses. In einem kleinen Gatter steht der erste Generator. Bevor Sie den Schalter umlegen, müssen Sie aber die Wache ausschalten, die davor patrouilliert. Den zweiten Generator erreichen Sie durch den Haupteingang. Zum letzten Generator gelangen Sie über eine Rampe im Norden des zweiten Generators.

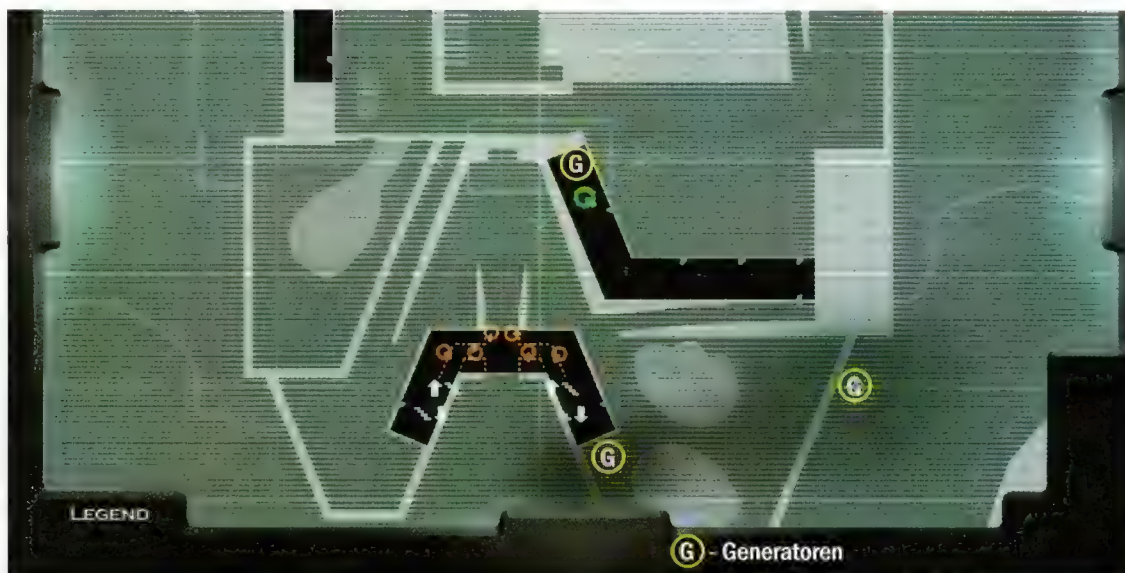
### Mission 10: Tod dem Shogun

#### Woher bekomme ich einen Anzug?

Öffnen Sie die Holztür beim Startpunkt und gehen Sie die Treppe hinauf. Oben werfen Sie einen Blick durch das Schlüsselloch und warten, bis Ihnen der Ninja den Rücken zudreht. Achtung: Die





**SICHERHEITSTRAKT**

Achten Sie beim Betreten durch das Haupttor darauf, dass Sie nicht laufen. Dort haben sich einige Heckenschützen versteckt.

Dielen in dem Raum knarren! Gehen Sie deshalb auf den Holzplanen. Verstecken Sie die Wache anschließend auf der Treppe, die Sie hinaufgekommen sind.

**Wo ist die Schlüsselkarte?**

Gehen Sie die zweite Treppe in dem Raum hinunter und öffnen Sie die Holztür. Am Ende des Ganges steht ein kleiner Tisch, auf dem die Karte liegt.

**Wo liegt die Bombe?**

Schauen Sie auf Ihre Karte. Bei dem Ausrufezeichen müssen Sie die Lasersperre mit der Karte deaktivieren. Nehmen Sie die Bombe und den Fernzünder und gehen Sie zum Hubschrauber-Landeplatz. Locken Sie die Wache von der Treppe weg, indem Sie einmal um die Plattform gehen und die Wachen Ihnen folgen. Bringen Sie dann die Bombe am Hubschrauber an.

**Wo ist die Steuerungseinheit?**

Gehen Sie zurück in den Raum, in dem die knarrenden Planken sind, und deaktivieren Sie die Lasersperre. Gehen Sie im nächsten Raum die Treppen hinab bis in das Museum. Dort nehmen Sie die Steuerungseinheit und die Mauser-Pistole vom jeweiligen Ständer.

**Wie locke ich Hayamoto zum Hubschrauber?**

Im dritten Stock befindet sich die Überwachungsanlage. Wenn Sie den Knopf betätigen, wird der Alarm ausgelöst, und Haya-

moto flüchtet zu seinem Hubschrauber. Nun müssen Sie nur noch warten, bis Sie die Rotoren hören und die Bombe zünden.

**Alternative:**

Im vierten Stock treffen Sie auf eine Bekannte aus dem ersten Teil. Diese hat die Schlüsselkarte für Hayamotos Zimmer. Beseitigen Sie Hayamoto, laufen Sie mit der leicht bekleideten Dame zum Hubschrauber und fliegen Sie davon.

**Mission 11: Tod im Keller****Der Alarm**

Gehen Sie zur Sicherheitsabteilung und nehmen Sie die Rauchbombe aus dem Schrank. Diese werfen Sie im Wäscheraum in den Schacht. Sobald der Feueralarm ausgelöst wurde, besorgen Sie sich eine Feuerwehr-Uniform und eine Axt. Gehen Sie durch den Metalldetektor und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller. Dort ist das Sicherheitsbüro aufgrund des Feueralarms nicht besetzt, so dass Sie den Monitor für die Überwachungskamera zerschießen können. Achtung: Bevor Sie wieder durch den Metalldetektor gehen, müssen Sie die Beretta loswerden.

**Der Pizzabote**

Ihr nächstes Ziel ist die Herrentoilette zwischen der Feuerwehrabteilung und dem Pizza-Bringdienst. Verstecken Sie sich in einer der Kabinen und warten Sie, bis

der Pizzalieferant sein Geschäft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an und betäuben Sie ihn. Als Lieferant verkleidet, holen Sie eine Pizza vom Bringdienst und gehen erneut in den Keller. Im Sicherheitsbüro gelangen Sie durch die Tür zur Treppe. Diese führt Sie in den Server-Raum, in dem Charlie vor dem Rechner sitzt. Achtung: Treten Sie nicht auf die Chips, die überall auf dem Boden verstreut liegen. Durch das Knacken wird der Hacker aufmerksam. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, benutzen Sie den Fahrstuhl im Sicherheitsbüro.

**Mission 12: Die Friedhofsschicht****Ich brauche eine Uniform**

Schleichen Sie in das Großraumbüro im Norden und verstecken Sie sich in dem kleinen Abteil, das sich direkt neben dem Durchgang zum Gang befindet. Warten Sie dort, bis die Wache in Reichweite ist und setzen Sie sie außer Gefecht.

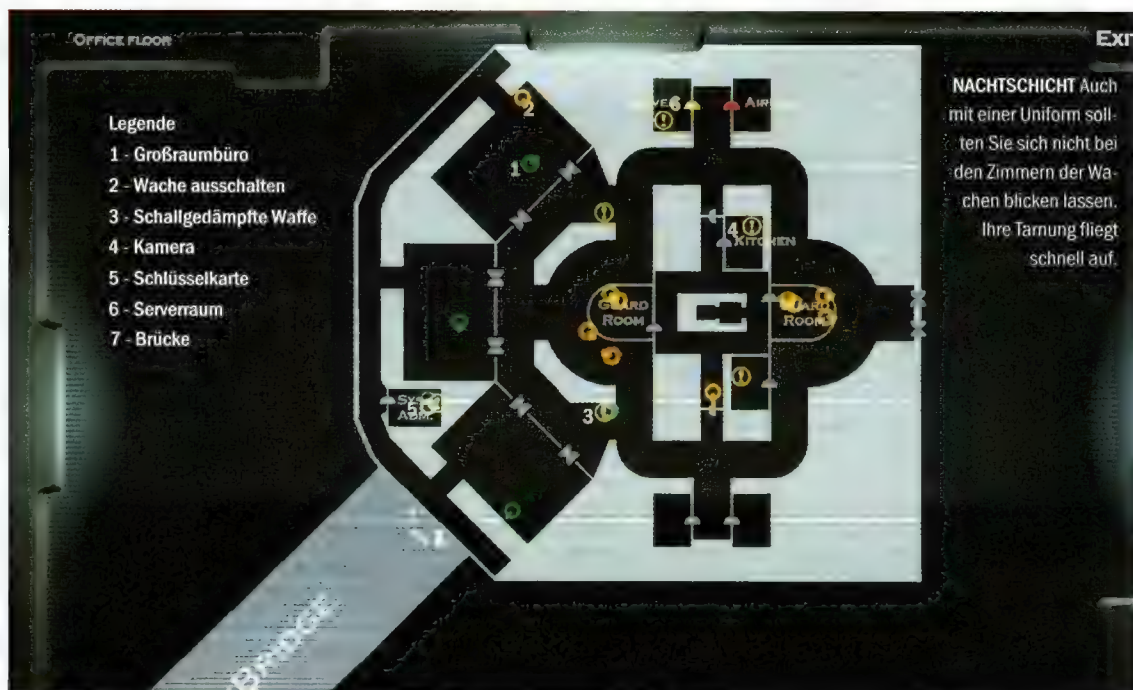
**Woher bekomme ich eine Waffe?**

Öffnen Sie den Kasten, der sich gegenüber dem Großraumbüro im Süden befindet. Darin finden Sie eine Beretta mit Schalldämpfer.

**Wie locke ich den Administrator aus seinem Raum?**

Zerschießen Sie die Kamera in der Küche. Daraufhin läuft der Admin in die Küche, so dass Sie in Ruhe die Schlüsselkarte aus dem Server-Raum holen können.





Falls sich ein Programmierer in dem Raum befindet, müssen Sie warten, bis er den Raum verlässt.

#### Alternative:

Sie können sich auch die Karte für den Lüftungsraum holen und die Klimaanlage zerstören. Bei dieser Variante haben Sie allerdings zu wenig Zeit, um ungestört die Karte aus dem Raum zu holen.

#### Wie gelange ich zum Ausgang?

Nachdem Sie den Server manipuliert haben, müssen Sie die Scheibe zur „Skybridge“ zerschlagen. Warten Sie aber erst eine Weile ab, bis sich der Tumult gelegt hat. Schleichen Sie dann über die Brücke zum Fensterputzer-Lift.

### Mission 13: Im Whirlpool

#### Wie deaktiviere ich die Alarmanlage?

Schleichen Sie den Sims entlang, bis Sie die letzte Terrasse erreichen. Klettern Sie dort über die Brüstung und warten Sie, bis die Sekretärin das Büro verlässt. Gehen Sie dann durch das Büro in den gegenüberliegenden Raum. Dort müssen Sie die Sicherungen zerstören.

#### Wie gelange ich an die Reichtümer?

Nachdem der Strom weg ist, laufen Sie wieder in das Büro und räumen den Tresor aus, der hinter dem Bild versteckt ist. Gehen Sie dann über die Terrasse in das große Wohnzimmer und nehmen Sie die Statue vom Sockel.

#### Wie gelange ich zum „Bademeister“?

Warten Sie auf der Terrasse, bis die Sekretärin erneut den Raum verlässt. Drehen Sie dann wieder die Sicherungen heraus und laufen Sie in das Zimmer mit dem Whirlpool. Verstecken Sie sich so lange hinter der Trennwand, bis die Mädels den Raum verlassen. Nun müssen Sie nur noch den Fleischklops im Pool erledigen und zum Fahrstuhl flüchten.

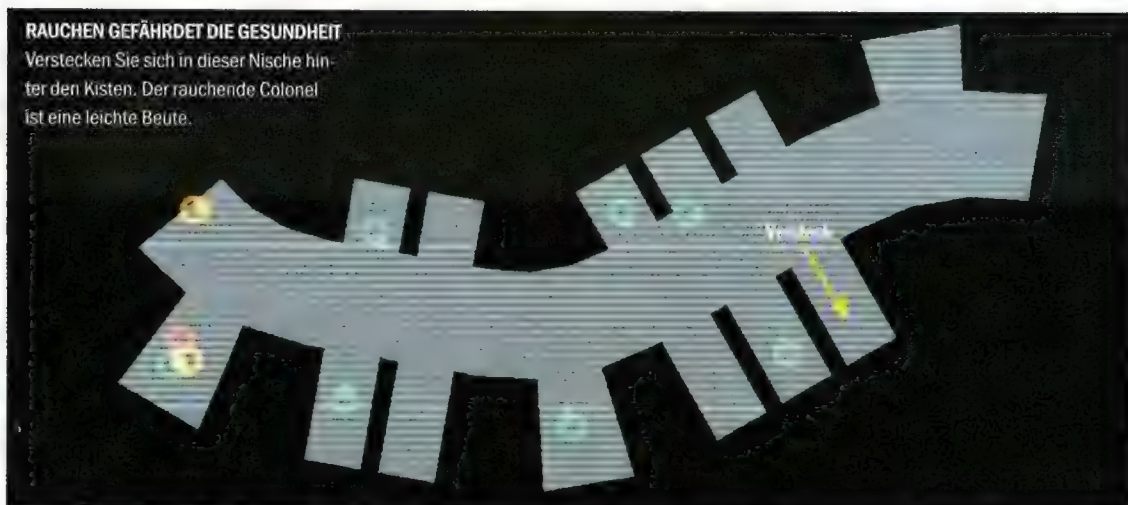
### Mission 14: Mord auf dem Basar

#### Wen schalte ich zuerst aus?

Nehmen Sie sich zuerst den Leutnant vor. Schleichen Sie hinter sein Haus und knacken Sie das

#### RAUCHEN GEFÄHRDET DIE GESUNDHEIT

Verstecken Sie sich in dieser Nische hinter den Kisten. Der rauchende Colonel ist eine leichte Beute.





Schloss, sobald die Wachen wieder auf Patrouille gehen. Hier ist es äußerst wichtig, dass Sie die ganze Zeit schleichen. Falls Sie normal gehen oder laufen, machen Sie zuviel Lärm und die Wachen erwischen Sie. Wenn Sie den Leutnant beseitigt haben, nehmen Sie ihm die Karte ab.

#### Wie gehe ich auf dem Basar vor?

Verstecken Sie sich in der Nische hinter den Kisten. Warten Sie dort, bis sich der Colonel zum Rauchen in diese Nische stellt. Schleichen Sie sich an und erledigen Sie ihn mit der Klaviersaite. Anschließend zerren Sie ihn hinter die Kisten und nehmen ihm den Schlüssel ab.

### Mission 15: Der Autokorso

#### Welche Wache soll ich ausschalten?

Suchen Sie sich eine Wache in der Nähe von Masoud aus. Von ihm erhalten Sie das Scharfschützengewehr, mit dem Sie den Scheich erledigen müssen. Sobald Sie eine Uniform tragen, können Sie ungestört mit der Knarre herumlaufen.

#### Wo soll ich in Stellung gehen?

Begeben Sie sich auf das Dach der Moschee. Von dort aus haben Sie nach dem Anschlag einen kurzen Weg zum Ausgang.

#### Wie halte ich den Autokorso an?

Schießen Sie zuerst auf den Motor des vorausfahrenden UN-Jeeps. Dadurch kommt der Korso zum Stehen, so dass Sie genügend Zeit haben, den Scheich zu eliminieren.

### Mission 16: Durch die Stollen

#### Wie gelange ich in den Stollen?

Erledigen Sie die Wachen, die sich in der Nähe des ersten Eingangs befinden und wechseln Sie Ihre Kleidung. Knacken Sie dann das Türschloss und betreten Sie den Stollen.

#### Wie schalte ich das Licht aus?

Im ersten Raum warten Sie so lange, bis keine Wache mehr den Weg zum Nachtsichtgerät versperrt. Holen Sie sich dann das Gerät und schleichen Sie zum Generator. Die Wache am Generator

betäuben Sie und schalten den Generator aus. Benutzen Sie anschließend das Nachtsichtgerät.

#### Wo ist der Leutnant?

Gehen Sie vom Generator aus in Richtung Osten durch das Mannschaftsquartier. Passen Sie aber auf, dass Sie die Soldaten nicht aufwecken. Nachdem Sie das Quartier passiert haben, gelangen Sie in einen Gang, in dem es nur eine Tür gibt. Betreten Sie den Raum dahinter und schließen Sie die Tür hinter sich. An diesen Raum grenzt eine kleine Kammer, in der sich der Leutnant befindet. Erledigen Sie die Zielperson mit der schallgedämpften Beretta. Verschießen Sie anschließend die Tür und schleichen Sie zum Lift.

#### Warum funktioniert der Lift nicht?

Solange der Generator nicht läuft, bekommt der Lift keinen Strom. Warten Sie deshalb, bis die Wache aufgewacht ist und den Strom wieder einschaltet. Nun können Sie mit dem Lift und der Beute zur Oberfläche fahren. Oben angekommen erledigen Sie die Wachen auf dem Hubschrauberlandeplatz.

### Mission 17: Hinterhalt in der Tempelstadt

#### Wo ist mein Informant?

Begeben Sie sich zu dem Hitman-Symbol auf der Karte und reden Sie mit dem Ladenbesitzer. Dieser verweist Sie auf ein zweites Geschäft, in dem Ihr CIA-Informant auf Sie wartet. Dieses Geschäft erscheint nach dem Gespräch ebenfalls auf der Karte.

#### Wo finde ich den ersten Killer?

Gehen Sie zum Marktplatz. Bleiben Sie aber vorerst am Rand des Platzes stehen und suchen Sie mit dem Fernglas die Fenster ab. In einem dieser Fenster sitzt der erste Killer mit einem Scharfschützengewehr. Gehen Sie in das kleine Geschäft unterhalb des Fensters und schleichen Sie die Treppe hinauf. Nachdem Sie den Scharfschützen beseitigt haben, machen Sie ein Foto von ihm und gehen wieder auf den Marktplatz.

#### Woran erkenne ich den zweiten Killer?

Dieser trägt eine orangefarbene Tunika und eine schwarze Base-

ball-Kappe. Spazieren Sie durch sein Sichtfeld, damit er Sie sieht. Daraufhin folgt er Ihnen. Gehen Sie dann langsam in eine menschenleere Gasse und achten Sie darauf, dass der Abstand nicht zu sehr anwächst. Sobald Sie und der Killer alleine sind, erledigen Sie ihn. Verstecken Sie den Körper und machen Sie ein weiteres Foto. Anschließend gehen Sie zu dem CIA-Agenten zurück.

#### Kann ich einfach zum Ausgang gehen?

Der Ausgang wird von zwei Ganoven bewacht, die gegenüber in einem kleinen Erker sitzen. Klettern Sie die Leiter auf der Rückseite des Hauses hinauf und schleichen Sie zu der Tür. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand und knipsen Sie den beiden die Lichter aus.

### Mission 18: Hannelores Tod

#### Wie komme ich an den Wachen vorbei?

Laufen Sie am Strand entlang und hinter den Hügel. Dort befindet sich der Eingang zum Abwasserkanal. Folgen Sie dem Kanal bis zu der Leiter. Steigen Sie die Leiter hinab, nicht hinauf. Oben stehen Sie mitten auf dem Hauptplatz, umringt von Sicherheitspersonal. Schauen Sie sich ein wenig in dem letzten Raum des Kanals um. In einer dunklen Nische befindet sich ein weiterer Ausgang.

#### Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Die beste Verkleidung ist die eines Patienten. Nachdem Sie durch das Bodengitter geklettert sind, laufen Sie den Gang in Richtung Norden entlang. Achten Sie aber darauf, dass die Wachen und die Patienten Sie nicht sehen. Im letzten Raum liegt ein Patientenkittel.

#### Wie erledige ich Hannelore?

Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erdrosseln Sie mit der Klaviersaite oder Sie vergiften sie. Das Gift finden Sie im Lageraum. Außerdem befindet sich in diesem Raum der Schlüssel für die kleine Kammer, in der Sie die Ärztin verstecken müssen.



#### Wo ist Hannelore?

Sie befindet sich im obersten Stockwerk der Klinik. Mit Ihrer Tarnung können Sie sämtliche Wachen passieren. Oben angekommen betreten Sie den Raum, woraufhin Hannelore ein Gespräch beginnt. Das Gift müssen Sie in das Glas auf dem Schreibtisch schütten. Warten Sie aber so lange, bis der Patient den Raum betritt und wieder verlässt.

#### Wie bringe ich die Ärztin ins Versteck?

Schleifen Sie Hannelore zuerst in den Nebenraum und anschließend in das kleine angrenzende Zimmer. Dort lassen Sie sie erst mal liegen und kümmern sich um die Wache, die im Treppenhaus steht. Wenn die Luft dann rein ist, bugsieren Sie die Kittelträgerin ins Versteck.

#### Wie gelange ich zum Ausgang?

Entweder Sie nehmen die gleiche Route wie zu Beginn der Mission oder Sie schleichen sich an den Wachen am Eingang vorbei.

### Mission 19: Endstation Krankenhaus

#### Wie gelange ich zu dem kleinen Tempel?

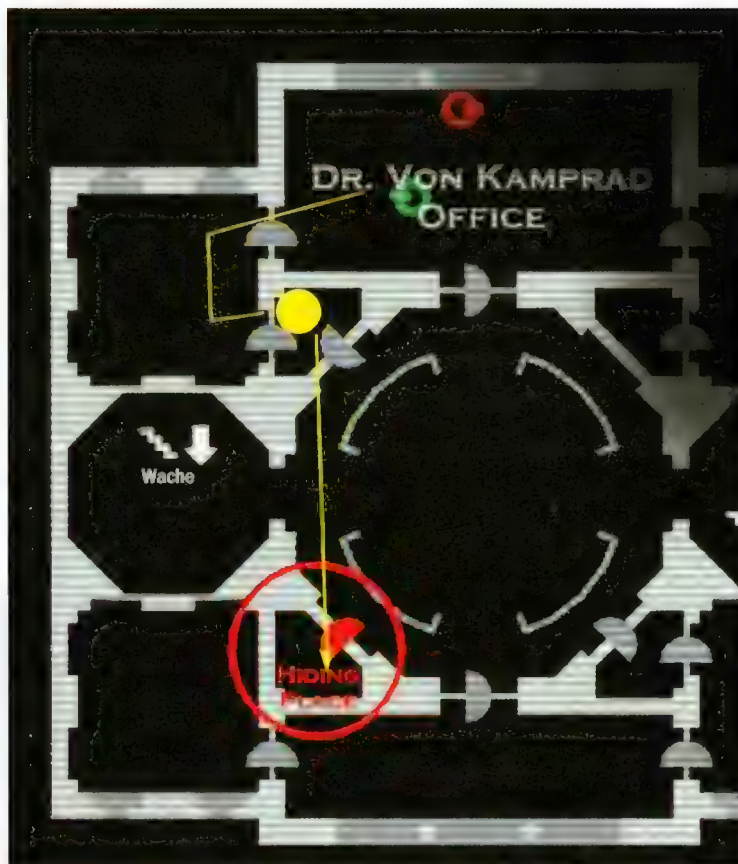
Schleichen Sie am Strand entlang und verstecken Sie sich hinter dem Kistenstapel. Warten Sie dort so lange, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Sobald der Wachposten auf dem Schiff in die andere Richtung schaut, setzen Sie Ihren Weg über den Hügel fort. Vor dem Tempel liegt eine Kutte der Kultanhänger.

#### Wie lenke ich die Krankenschwester ab?

Begeben Sie sich in den zweiten Stock des Hauptgebäudes und betreten Sie eines der Krankenzimmer. Neben dem Bett befindet sich ein Knopf, mit dem Sie die Krankenschwester rufen können. Betätigen Sie ihn, gehen Sie dann zu Dr. Chakrans Büro und knacken Sie die Tür. Im Zimmer nehmen Sie die Gegenstände aus der Kiste und ziehen sich den Arztkittel über.

#### Wie bereite ich die OP vor?

Fahren Sie in das Untergeschoss und holen Sie sich das Skalpell aus dem Anästhesistenzimmer. Im



**HALBGOTT IN WEISS** Bevor Sie Hannelore in das Versteck schleifen, müssen Sie die Wache im Treppenhaus beseitigen.

Generatorraum klettern Sie in den Lüftungsschacht und werfen am Ende des Schachts einen Blick durch die kleinen Öffnungen in der Wand. Wenn Sie den Raum mit den Kultanhängern ausgemacht haben, kehren Sie in den Generatorraum zurück. Legen Sie dort den Schalter um und betreten Sie den OP-Saal. Stellen Sie sich neben den Kult-Anführer und beginnen Sie die Operation. Danach flüchten Sie zurück zum Boot.

### Mission 20: St. Petersburg - Der Kreis schließt sich.

#### Wie komme ich unbemerkt an mein Ziel?

Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, mit dem Scharfschützengewehr zum zweiten Aufnahmepunkt zu schleichen. Die Munition, die Sie dort finden, ist nicht scharf und die Zielperson ist nur ein Pappaufsteller. Erledigen Sie die Wachen beim zweiten Aufnahmepunkt und nehmen Sie ihnen die Pistolen ab. Gehen Sie dann in das Zielgebäude und schalten Sie Nummer

17 aus. Anschließend müssen Sie einigen Kugeln ausweichen, um zur U-Bahn zu gelangen.

### Mission 21: Erlösung in Gontranno

#### Wie komme ich an eine Waffe?

Versuchen Sie, die patrouillierende Wache im Vorhof mit der Klaviersaite zu eliminieren. Schnappen Sie sich seine Waffe und kämpfen Sie sich zum Waffenschuppen durch. Nehmen Sie sich zuerst ein Scharfschützengewehr und knallen Sie den Heckenschützen auf der Ruine ab. Bewaffnen Sie sich anschließend mit der MP-5 und der Schrotflinte. Säubern Sie das Gelände und gehen Sie zum Beichtstuhl.

#### Wie mache ich Sergei alle?

Schießen Sie auf das Herz im Beichtstuhl und heben Sie dann ein Scharfschützengewehr vom Boden auf. Verstecken Sie sich hinter einem Pfeiler und warten Sie, bis Sergei auf der Galerie erscheint. Verpassen Sie ihm einen Kopfschuss und genießen Sie den Abspann.

LARS THEUNE



# Seid Netz miteinander!

- Wäsche waschen für Tom
- Einkaufen für Tom
- Tom: Netzwerk einrichten!!!!
- Tom's Auto waschen

Hi Baby, das Ding kommt  
heute von DEVOLO, kriegst  
du spielend hin, wie alles  
☺ Dein Tom



€ 119,90  
unverb. Preisempfehlung

## devolo macht Netzwerke einfach ;-)

**Was Sie wissen sollten:** MicroLink™-Produkte zählen zu den meistverkauften Kommunikationsgeräten in Europa. Höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte machen MicroLink™ zu den Top-Produkten im Markt. Die Marken- und Produktrechte an MicroLink™, der ehemaligen Kommunikationsmarke der ELSA AG, hat die devolo AG am 1. Mai 2002 vom Verwalter der insolventen ELSA AG übernommen.

**Infos unter:** Tel. +49 (0)241/182 79-79, [vertriebsinfo@devolo.de](mailto:vertriebsinfo@devolo.de), [www.devolo.de](http://www.devolo.de)

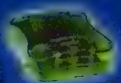
devolo-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, RED ZAC, Electronic Partner und bei [www.ep-netshop.de/partner/devolo.html](http://www.ep-netshop.de/partner/devolo.html)

## MicroLink™ LAN Switch Kit

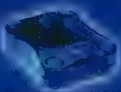
- 8-Port-Switch plus 2 Netzwerkkarten plus 2 Kabel für den Aufbau eines 10/100 Mbit Netzwerkes unter Windows 98/ME/2000/XP
- inkl. deutschem Handbuch
- Mehrere PCs ganz einfach miteinander vernetzen
- Daten tauschen, Multiplayer-Spiele spielen, gemeinsam auf Drucker zugreifen usw.

# devolo

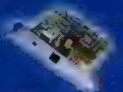
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



Analoge Modems



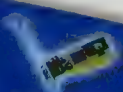
ADSL-Modems



ADSL-PCI-Karten



Router & Switches



Netzwerkkadapter



# Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

## Poster



G-743.850 / € 7,69

Größe 70x100cm



G-514.860 / € 7,69

AMERICAN HISTORY X

Größe 70x100cm



G-743.750 / € 7,69

BLADE II

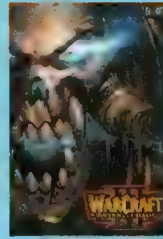
Größe 70x100cm



G-753.790 / € 7,69

STAR TREK - NEMESIS

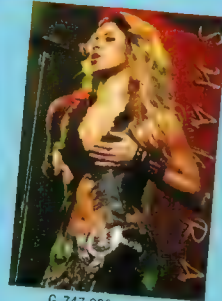
Größe 70x100cm



G-755.690 / € 7,69

WARCRAFT III

Größe 64x90cm



G-747.080 / € 6,69

SHAKIRA

Größe 61x86cm



G-734.380 / € 6,69

MALDIVE MORNING Größe 91x61cm



G-713.060 / € 6,69

CONTEMPLATION Größe 86x61cm



G-590.160 / € 6,69

COCA COLA Größe 100x70cm



G-753.070 / € 7,69

LORD OF THE RINGS:

THE TWO TOWERS

Größe 68x98cm



G-753.084 / € 7,69

LORD OF THE RINGS:

FRODO

Größe 68x98cm



G-753.075 / € 7,69

LORD OF THE RINGS:

LEGOLAS

Größe 68x98cm



G-753.086 / € 7,69

LORD OF THE RINGS:

GANDALF

Größe 64x90cm

## HERR DER RINGE

Noch mehr zu „Der Herr der Ringe“ in unserem Online-Shop!  
[www.closeup.de](http://www.closeup.de)



Z-736.280 / € 19,90

DER EINE RING

Ringgröße 55

mit Halskette, innen und außen graviert!



## Perfekt für's Auto!



Z-754.490 / € 7,50

HULA GIRL WACKELFIGUR

ca. 17cm, Basis

mit Klebepad zur Befestigung im Auto, etc.



Z-717.880 / € 21,95

AC/DC - ANGUS YOUNG

Gesamtgröße ca. 26cm



Z-731.030 / € 19,95

IRON MAIDEN 'EDDIE'

Gesamtgröße ca. 18cm



Z-531.370 / € 18,90

THE CROW

Movie Maniacs II

Größe ca. 16cm



Z-716.650 / € 17,90

TERMINATOR T-800

(ARNOLD)

Movie Maniacs IV

Größe ca. 16cm



Z-723.350 / € 24,90

TUPAC

Größe ca. 16cm

## Actionfiguren

## Kalender 2003



L-750.010 / € 9,99

SARAH M. GELLAR

Größe 30x42cm



L-750.230 / € 9,99

MARILYN MANSON

Größe 30x42cm



L-750.030 / € 9,99

ANGELINA JOLIE

Größe 30x42cm



L-750.210 / € 9,99

KYLIE MINOGUE

Größe 30x42cm



ASCHENBECHER

Material: Kunstharz

Z-734.470 / € 11,90

„LEGALISE NOW“

Höhe 12,5cm



Z-734.490 / € 11,90

„WEEDIN' ME GARDEN“

Größe 12x12cm



Z-727.700 / € 6,69

HAVE A NICE DAY

Viel mehr zu allen Themen in unserem Online-Shop!  
[www.closeup.de](http://www.closeup.de)



L-752.680 / € 15,90

LUIS ROYO

Größe 30x30cm



L-750.220 / € 9,99

LINKIN PARK

Größe 30x42cm



L-750.160 / € 9,99

BRITNEY SPEARS

Größe 30x42cm

## Blechschilder



B-724.920 / € 8,29

BIER UNSER

Größe 17x22cm



B-707.750 / € 12,90

SPAGHETTI

Größe 40x60cm



B-707.790 / € 12,90

NESTLÉ

Größe 40x60cm



E-752.030 / € 7,99

GERMANY



E-746.000 / € 7,99

BOB MARLEY-FREEDOM



E-746.030 / € 7,99

US-FLAG

## Fahnen mit Befestigungsschnüren



Es ist wieder soweit!  
Hier gibt's alles rund um

# Halloween!

## SCREAM



Z-517.320 / € 11,50 **SCREAM EFFEKT-KERZE** Höhe ca. 18cm  
Der Wachsbaum brennt ab und legt langsam die „Scream Stalker“ Figur frei. Die Figur selbst brennt nicht ab und kann weiterhin als Dekostück verwendet werden!



Z-485.210 / € 12,90  
**SCREAM MASKE**  
Kunststoff fluoreszierend

Wowow!

### Voice Changer

Z-530.480 / € 15,90  
**SCREAM STIMMENVERZERZER**  
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Batterien gleich mitbestellen!!!  
Z-998.000 7 € 0,49  
**BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G**

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!  
• extralange Mikrofonkabel • Alien-Stimme  
• Eigene Stimmverzerrung • Monster-Stimme



www.closeup.de

Bestellhotline 0,24€/Anruf  
**01804-450 450**

Bestellfax 0,12€/Minute  
**0711-450 45 50**

Mindestbestellwert € 19,-  
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X28“ angeben!  
Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70  
Österreich/Schweiz € 5,50  
Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 9,-



Gleich Gratis-Katalog bestellen!



Z-750.380 / € 8,50  
**MESSER-DURCHKOPF-ATRAPPE**  
zwei Messerhälften mit Kopfbügel, aus Kunststoff. Die 'Klinge' ist transparent und mit blutroter Flüssigkeit gefüllt.

Cooooooooo!



Z-707.350 / € 25,90  
**CYBORG LATEX-MASKE**



Z-518.560 / € 7,69  
**BLUTIGES SCREAM-MESSER**  
Länge ca. 34cm  
Im Inneren fließt Blut!!!  
Z-597.200 / € 3,99  
**HORROR LIQUID BLOOD CAPSULES**  
8 Blutkapseln. Einfach zerbeißen!



Z-716.130 / € 12,90  
**VAMPIR-LADY PERÜCKE**  
76cm lang, leicht gelockt, schwarz/weiße Strähnen



KULT!!!

Z-743.970 / € 25,00 **SPRECHENDER KÜRBISKOPF**  
Höhe ca. 21cm. Der Kürbiskopf reagiert auf Geräusche und Bewegungen! Er gibt mehrere typische Halloween-Sprüche auf englisch von sich und bewegt dabei Mund und Augen! Die Augen leuchten! Batterien enthalten



Z-517.480 / € 12,90  
**MIT BONES LICHTERKETTE**  
220V, 10 Lichter

### Afro-Perücke



Z-715.680 / € 15,90  
**SUPER AFRO PERÜCKE**  
Die Afro-Perücke kommt klein verpackt. Durch den mitgelieferten Spezial-Afrokamm wird die Perücke „aufgeplustert“!



Z-715.920 / € 9,29  
**SONNENBRILLE „GOLD GLITTER“**



Z-707.450 / € 4,99  
**VAMPIR UMHANG**  
Plastik, schwarz, mit Stehkragen



Z-693.380 / € 8,69  
**VAMPIR-GEBISS & MEDIATION**  
Schminkset, Vampirgebiß, Blutkapseln und Medaillon



Z-707.690 / € 3,99 **VAMPIR-ZÄHNE**  
Die Vampirzähne werden mit der Zahnklebepaste gefüllt und dann an die eigenen Zähne angepasst. Mehrfach verwendbar.



Z-713.890 / € 4,99  
**STOFF-HANDSCHUHE**  
Einheitsgröße, Schwarz



**SCREAM KOSTÜM**

Z-485.215 / € 35,90 für Erwachsene  
Z-731.660 / € 29,95 für Kids bis Gr.152!  
Original Kostum aus Scream, 100% Kunstfaser!  
One Size Fits All! Kostum wird geliefert mit:  
• Maske • Gürtel  
Machete und Handschuhe sind nicht im Lieferumfang inbegriffen.



Z-722.710 / € 39,90  
**SCARY MOVIE KOSTÜM**  
Stoned Face One Size Fits All!



Z-716.120 / € 22,90  
**LADY DEVIL KOSTÜM**  
Kleid, Gürtel, Halsband & Hörner  
Einheitsgröße (Gr. 36-42).  
Kommt ohne Dreizack!



Z-595.920 / € 29,90  
**VAMPIR KOSTÜM**  
Einheitsgröße. Lieferumfang:  
• Handschuhe • Fliege  
• Weste • Umhang • Medaillon  
• Kummerbund



Z-720.230 / € 39,90  
**SCHWARZE ENGELSFLÜGEL**  
sehr aufwendige Flügel mit echten Federn, Flaum und Glitzersträhnen!  
Zum Umhängen!



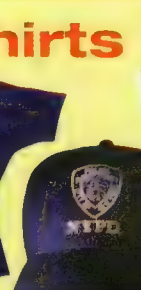
T-313.630 (XL) / € 17,90  
T-313.631 (L) / € 17,90  
**SUPERMAN**



T-530.720 (XL) / € 15,90  
T-530.721 (L) / € 15,90  
**NYPD T-SHIRT**  
gesticktes Logo



T-594.020 (XL) / € 19,90  
T-594.021 (L) / € 19,90  
**NYPD POLOSHIRT**  
gesticktes Logo



T-530.730 / € 15,90  
**NYPD CAP**  
gesticktes Logo



T-522.760 (XL) / € 19,90  
T-522.761 (L) / € 19,90  
**BECKS**



T-707.370 (XL) / € 19,90  
T-707.371 (L) / € 19,90  
T-707.374 (M) / € 19,90  
**NIL**



T-707.400 (XL) / € 17,90  
T-707.401 (L) / € 17,90  
**AFRI-COLA**

## Shirts





# High-Tech auf dem PC

Nvidia will mit seinem nächsten High-End-Chip kino-reife 3D-Grafik auf den PC-Bildschirm bringen. **Ob das klappt? PC Games hat es für Sie herausgefunden.**

**Z**ugegeben, noch sind den Spezial-Effekten in PC-Spielen Grenzen gesetzt und sie sind mit denen einer teuren Hollywood-Produktion wie **Der Herr der Ringe** nicht zu vergleichen. Aber schon die nächste Grafikkartengeneration wird den Entwicklern dank neuer Techniken wie DirectX 9 eine sehr rechenstarke Hardwarebasis bieten. Zu den neuen Grafikfeatures gehören zunächst einmal höhere Farbtiefen, aber auch die interne Berechnung der 3D-Effekte wird genauer. Anstatt wie bisher alles in ganzen Zahlen

zu rechnen, kann die nächste Grafikgeneration auch Nachkommastellen bei der 3D-Kalkulation verwenden. Das verhindert vor allem bei aufwendigen 3D-Effekten Darstellungsfehler. Als Drittes werden optimierte 3D-Berechnungstechniken eingesetzt, um zum Beispiel den Grafikspeicher effektiver zu nutzen.

Auf der Siggraph in San Jose versammelt sich alljährlich die Elite der 3D-Grafikspezialisten, diskutiert über neue Rechenansätze und stellt auch Neuheiten aus dem Bereich der 3D-Grafik-Technologie vor. Die Grafikchip-Meister von Nvidia haben die diesjährige Siggraph dazu genutzt, die ersten Informationen zu ihrem nächsten High-Tech-Chip mit dem Codenamen NV30 an die Öffentlichkeit zu geben. Demnach wird die Chiparchitektur des NV30 CineFX heißen. Der Name deutet schon an, dass Nvidia nun auch in den Qualitätsbereich der Kino-Effekte vorstoßen





**RUMPELSTILZCHEN** Ob der Nvidia-Grafikchip mit dem Codenamen NV30 wirklich Geforce5 heißt, wissen wir nicht. Im November soll das Geheimnis gelüftet werden.

## DirectX-9-Chips im Vergleich

Zwei Grafikchips der nächsten Generation kämpfen um die Käufergunst. Welcher kann die besseren technischen Daten aufweisen?

	Nvidia NV30	Ati Radeon 9700 Pro
Rendergenauigkeit	64/128 Bit intern 32/64/128 Bit extern	96 Bit intern 32/64/128 Bit extern
Pixel Shader 2.0	1.024 Instruktionen Keine Schleifen 32* Speicherplätze	96** Instruktionen Keine Schleifen 16-32 Speicherplätze
Pixel Shader 3.0	-	-
Vertex Shader 2.0	256 Instruktionen, 256 Schleifen, 256 lesbare, 16 schreibb. Speicherplätze	256 Instruktionen, 256 Schleifen, 256 lesbare, 16-32 schreibbare Speicherplätze
Vertex Shader 3.0	-	-
Dynamische Sprünge	Ja	Nein
Kantenglättung	Unbekannt	6faches gedrehtes Multi- oder Supersampling
Anisotroper Filter	Unbekannt	16:1 trilinear
Speicher	DDR-II	Derzeit 310 MHz DDR-I DDR-II technisch möglich
Fertigungsprozess	0,13 µm	0,15 µm
Transistoren	Ca. 120 Millionen	Ca. 107 Millionen
Pipelines	Unklar	8
Texturen pro Pass	16	16
Speicherbus	Unklar	256 Bit DDR
Verfügbarkeit	Weihnachten	September/Okttober

\* Maximal 64 möglich, aber durch Pixel Shader 2.0 nicht unterstützt

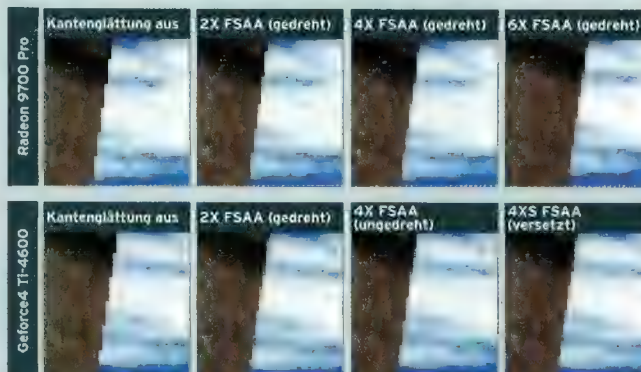
\*\* In OpenGL bis zu 160 Instruktionen

## Kantenglättung bei Serious Sam 2 (horizontal)



Die Bildqualität der 2X-Kantenglättung ist bei beiden Platinen gleich, allerdings zeigt die 9700 Pro bei 4X mehr Kanten-Abstufungen. 4XS ist nah an 4X der 9700 Pro dran.

## Kantenglättung bei Serious Sam 2 (vertikal)



Hier sieht man deutliche Vorteile für die 9700 Pro ab 4X-Kantenglättung. Der 4XS-Modus der GeForce4 Ti-4600 bringt bei nahezu vertikalen Kanten keinen Vorteil gegenüber 4X.

will. Statt wie bei **Star Wars: Episode 2** die 3D-Berechnungen durch riesige Prozessor-Farmen durchführen zu lassen, sollen in Zukunft die Grafikchips Yoda und Co. leinwandgemäßes Leben einhauchen. Durch schnellen DDR-II-Speicher und die speziell auf 3D-Rendering ausgerichtete Chiparchitektur haben Grafikprozessoren starke Vorteile gegenüber Hauptprozessoren. Passend zur Ankündigung präsentierte Nvidia auch die ersten Details des NV30-Chips (siehe Kasten „DirectX-9-Chips im Vergleich“). Technisch scheint der Chip dem bereits verfügbaren Radeon 9700 Pro (ebenfalls DirectX 9) übrigens überlegen zu sein – zumindest auf dem Papier. Seine Leistungsfähigkeit muss der NV30 aber noch beweisen, denn auf der Messe wurde leider keine Platine mit dem neuen Grafikchip in Aktion gezeigt; demnach ist eine Leistungseinschätzung nur auf Basis der technischen Infos möglich.



## Die Grafikkarten der nächsten Monate?

Gerüchte sind uns nicht genug, deshalb haben wir nach konkreten Informationen über die nächsten Chipgenerationen gesucht – und gefunden.

### Nvidia

NV18 und NV28, das sind Nvidia-Grafikchips der nächsten Monate. Ihr richtiger Name? Geforce4 MX und Geforce4 Ti. Die alten Chipversionen NV15/25 werden einfach durch die neuen ersetzt. Was ist anders? Die neuen Karten unterstützen jetzt auch AGP8x. Damit verdoppelt sich die Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Grafikkarte und Hauptplatine auf rund 2 Gigabyte pro Sekunde. Mehr 3D-Geschwindigkeit können Sie durch die höhere Taktung erwarten.

### Gainward

Die NV18-Platine von Gainward soll über schnelleren Speicher verfügen, als Nvidia ihn für das Referenzdesign empfiehlt. Zusätzlich mit beigelegter Übertaktungssoftware wird die Platine vermutlich noch höher getaktet werden als eine Geforce4 MX-460 und diese in den Ladenregalen ersetzen. Für besonders kleine Gehäuse (Micro ATX) soll es außerdem noch eine kleine Micro-Variante geben. Preise und Namen für die Gainward-Karten liegen noch nicht fest.

### MSI

Hersteller MSI bringt im Laufe des Monats die Neuauflage der Geforce4 MX-440 in den Handel. Der NV18 soll sich laut Gerüchten gut übertakten lassen. Das ist wohl auch der Grund, warum es eine MX-460 von MSI nicht mehr geben wird, dafür aber die Geforce4 MX420 (NV18) mit DVI-Anschluss. Die MX440-VTD8X wird nur wenige Euro mehr kosten als die MX440-VTD (ca. 110,- Euro).

### ASUS

Von Asus kommen vermutlich ebenfalls neue Grafikkarten auf Basis der überarbeiteten Grafikchips. Auch wenn Namen, Preise und Erscheinungsdatum noch nicht feststehen, geht PC Games davon aus, dass Asus eine Geforce4 MX-440 und eine MX-420 auf Basis des NV18 baut.

### Sparkle

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine Meldung von Grafikkartenhersteller Sparkle. Demnach soll ihre NV18-Grafikkarte mit folgenden Taktfrequenzen ausgeliefert werden: Chip: 275 MHz, Speicher: 250 MHz. Der originale MX-440 ist mit 270/200 MHz getaktet.

### NV28

Im November sollen die NV28-Karten der Hersteller kommen. Die meisten werden allerdings lediglich die preisgünstige Geforce4 Ti-4200 in der Neuauflage herstellen. Über die Zukunft des NV30 haben wir Sie ja bereits im Text informiert, aber auch über seine möglichen Nachfolger gibt es schon einige Gerüchte. Der NV31 soll eine preisgünstige Version des NV30 werden und vermutlich zur CeBIT 2003 erscheinen.



**UPDATE** So sieht die neue Geforce4 MX-440 von MSI aus. Sie verwenden den überarbeiteten NV18-Chipkern.



**UNTERBELICHTET** Durch eine höhere Rechengenauigkeit und Farbtiefe sorgen DirectX-9-Grafikkarten bei dunklen Bildern für mehr Detailtreue.



**GUT BELICHTET** Bei mittlerer Belichtung kommen auch die Farbdetails der vormals dunklen Partien gut zur Geltung.



**ÜBERBELICHTET** Der helle Lichteffect des linken Fensters wird durch die DirectX-9-Pixel-Shader erzeugt.

### IST DAS ECHT?

Nein, dieses Gesicht wurde am PC vorberechnet, stellt aber laut Nvidia die Bildqualität dar, die der NV30-Chip in Echtzeit berechnen soll.



Laut mehreren inoffiziellen Quellen wird Nvidia die vermeintliche Geforce5 auf der Comdex-Messe Mitte November in Las Vegas vorstellen. Bis dahin bleibt Atis Radeon 9700 der einzige DirectX-9-Grafikchip im Handel. Schade nur, dass bisher weder DirectX 9 veröffentlicht, noch 3D-Spiele für die Schnittstelle im Handel sind. Ati hat zwar Ende August in London eine kleine Entwicklerrunde abgehalten, allerdings dauert es wohl noch einige Monate, bis das erste DirectX-9-Spiel erscheint.

Trotz eines Entwicklungsrückstands von mehreren Monaten sieht der 9700er im Technik-Vergleich mit dem NV30 gar nicht so schlecht aus. Ein Beispiel: Die programmierbaren T&L-Einheiten (Vertex Shader) unterscheiden sich leistungstechnisch kaum. Beide verarbeiten Vertex-Shader-2.0-Programme mit insgesamt rund 65.000 Instruktionen. Atis Radeon 9700 besitzt allerdings die doppelte Anzahl theoretisch schreibbarer Speicher-





**SPEEDTREE** Anhand dieser Technik-Demo sehen Sie, wie leistungsfähig Pixel Shader und Vertex Shader bereits ab DirectX 8 sind. DirectX 9 schraubt den Realismus weiter in die Höhe.

plätze (Register) und ist damit in jedem Takt vermutlich auch schneller in der Polygonberechnung. Etwas anders sieht es im Bereich der internen Berechnung aus. Der NV30 kann innerhalb eines Programms flexible Sprungbefehle verarbeiten, der Radeon 9700 leider nicht. Aber was bringt das dem Spieler? Nvidias Neuling hat durch diese Rechentechnik Vorteile bei der Bewegungsanimation (Matrix Palette Skinning), da sich Knochenbewegungen leichter simulieren lassen. So viel zum Vertex Shader. Die Pixel Shader der beiden DirectX-9-Kontrahenten unterscheiden sich allerdings deutlicher. So berechnet der NV30 bis zu 1.024 einzelne Anweisungen pro Sekunde, wo Ati nur bis zu 160 Anweisungen verarbeiten kann (siehe Tabelle „DirectX-9-Chips im Vergleich“). Was das in der Praxis bedeutet? Nicht viel, denn selbst bei flüssigen 3D-Spielen mit bis zu 60 Bildern pro Sekunde kann Nvidias Pixel Shader gar nicht voll ausreizt werden. Logisch, denn je mehr Pixel-Shader-Anweisungen für jeden Pixel berechnet werden, umso langsamer wird natürlich das 3D-Spiel. Ergo: Die 3D-Spiele des nächsten Jahres werden nur Shader-Programme einsetzen, deren

Instruktionszahl sich in überschaubaren Größenordnungen bewegt. Sobald aber die ersten Spiele erscheinen, die komplexere Shader-Effekte einsetzen, besitzt der Nvidia-Chip einen klaren Leistungsvorteil. Der NV30 soll darüber hinaus angeblich selbst bei vierfacher Kantenglättung keine Performance einbüßen und vielleicht sogar mit einem Firewire-Anschluss ausgestattet sein. Sinnvoll ist die Implementierung der schnellen Videoverbindung schon, vor allem in Bezug auf Nvidias starke 2D-Ambitionen seit der Geforce4-Serie. Bevor wir allerdings die ersten NV30-Grafikkarten in den Händen halten dürfen, plant Nvidia noch etwas anderes: Die bisherigen Grafikchips Geforce4 MX (Codename: NV15) und Geforce4 Ti (NV 25) werden nämlich eine Runderneuerung erfahren. Die beiden neuen Chips NV18 und NV28 erweitern die bisherigen Fähigkeiten der Grafikchips (siehe PC Games 04/2002, S. 158) um AGP8X-Anschluss und höhere Taktfrequenzen. Mehr über die Zukunft der Nvidia-Chips und die raffinierte Markteinführung der neuen Produkte lesen Sie im Extrakasten „Was bringt das nächste halbe Jahr?“.

BERND HOLTSMANN

## Die vier wichtigsten Fragen zum NV30



### Wann kommen Grafikkarten in den Handel?

Laut Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang sollen erste Grafikkarten mit dem NV30 bereits kurz vor Weihnachten in den Läden liegen. Der späte Weihnachtseinkauf wird sich in diesem Jahr also vermutlich lohnen.

### Wie teuer werden die neuen Platinen?

Der Preis der Karten wird sich wie bei den letzten beiden Geforce-Serien vermutlich wieder an der 500-Euro-Schallgrenze orientieren und je nach Ausstattung nach oben und unten skalieren. Finale Preisangaben gibt es noch nicht. Wie beim Hauptspeicher sind auch die Speicherpreise für Grafikkarten niemals auf einem Niveau und beeinflussen den Endkundenpreis stark.

### Soll ich für Unreal Tournament 2003 und Doom 3 auf die NV30-Karte warten?

Unreal Tournament 2003 basiert zu einem Großteil noch auf DirectX 7 und wird keine DirectX-9-Grafikkarte benötigen. Hier reichen Geforce3/4 Ti/Radeon 8500/9000 Pro oder die Matrox Parhelia-512 vollkommen aus. Für Doom 3 sieht das Ganze etwas anders aus. Anhand der bisherigen Screenshots und Videos konnten wir sehen, dass exzessiv Gebrauch von Pixel Shadern und Vertex Shadern gemacht wird. Eine DirectX-8-Grafikkarte (Radeon 9000 Pro, Geforce-3/4 Ti/Matrox Parhelia-512) wird hier vermutlich ausreichen, die beste Performance und Bildqualität werden aber vermutlich DirectX-9-Karten bieten, nicht zuletzt dank noch leistungsfähigerer Kantenglättung und höherer Farbtiefe. Dazu ein Zitat vom Chefprogrammierer John Carmack: „Meine aktuelle Arbeit dreht sich um das, was mit dem ersten Geforce-Chip (Geforce256, Anm. d. Red.) möglich wurde. Sie wird optimal mit dem NV30-Chip zusammenarbeiten. Meine nächste Arbeitsgeneration wird auf den neuen Fähigkeiten basieren, die mit dem NV30 möglich sind.“

### Ich besitze eine Geforce4 Ti. Soll ich direkt nach der Markteinführung auf NV30 umzusatteln?

Nur wenn Sie in hohen Auflösungen spielen und großen Wert auf schnelle sowie hochwertige Kantenglättung legen. Je schneller die CPU, desto besser wird vermutlich auch die 3D-Leistung der Next Generation von Nvidia (Empfehlung: ab AthlonXP 1500+).





# Grafikchip-Premiere

Neben einigen Geforce4-Platinen konnten wir diesmal erstmals Grafikkarten mit den neuen Chips Radeon 9000 und Xabre 400 testen. **Ob die Einsteiger-Chips halten, was sie versprechen?**

**D**er Geforce4 Ti-4200 von Nvidia hat sich in den letzten Monaten wie erwartet zum Verkaufsschlager gemausert. Der Online-Versender Alternate bietet seine SP7200T2 Pure mittlerweile sogar für nur 159 Euro (ohne Porto) an. Aber seit mehr als einem Monat mischt Ati auch in dieser Preislige mit – und zwar mit zwei ernst zu nehmenden Konkurrenten: dem Einsteiger-Grafikchip Radeon 9000 und 9000 Pro. Beide basieren auf dem Vorgänger Radeon 8500, besitzen allerdings nur eine Textureinheit pro Pipeline, eine Polygonberechnungseinheit und unterstützen die Transform-Technik nur noch als Software-Emulation (siehe PC Games 10/02, S. 170).

Radeon 9000 und Radeon 9000 Pro unterscheiden sich lediglich hinsichtlich der Taktfrequenzen und daraus resultierend in ihrer 3D-Performance. Die Grafikkarten mit Pro-Chip arbeiten mit 275/550 MHz für Grafikchip und Speicher und besitzen einen Aktivlüfter. Die rund 30 Euro günstigeren Platinen mit Radeon 9000 werden lediglich durch einen Passivlüfter gekühlt und sind 30 Prozent langsamer. Allerdings kosten Sie auch rund 30 Euro weniger als die Pro-Modelle.

Der positive Nebeneffekt der technologischen Abmagerungskur: Beide Einsteiger-Neuheiten sind bereits ab 150 Euro erhältlich und bieten dank Pixel Shader und Vertex Shader DirectX-8-Grafikqualität. Mit den neuen Grafikchips sollte sich Ati auf jeden Fall einen beträchtlichen Marktanteil zurückerobern können. Das haben die Kanadier auch nötig, denn im vergangenen Dreivierteljahr hatte man Nvidia und deren Geforce4-Ti-Grafikkarten kaum etwas entgegenzusetzen.

Wir haben mehrere Grafikkarten mit den neuen und auch alten Grafikchips in unserem Testlabor auf Herz und Nieren überprüft. Als erste Platine nahmen wir die Radeon 9000 Pro vom Hersteller Tyan in Augenschein. Neben diversen An-



schlusskabeln für den TV-Ausgang wird noch die Software WinDVD 4 mitgeliefert. Mit einem DVD-Laufwerk können Sie Ihren PC problemlos als DVD-Player verwenden und Filme auf dem Fernseher anschauen. Das Platinenlayout der Karte basiert auf dem Ati-Referenzdesign, allerdings hat Tyan dem Grafikchip einen vergleichsweise lauten Lüfter spendiert, der nicht einmal gut kühlt. Der Radeon-Chip rechnet lediglich bis zu einem Chiptakt von 285 MHz (Standard: 275) stabil, der DDR-Speicher bis 580 MHz (Standard: 550).

Von der Firma Powercolor erhielten wir die erste verkaufsfertige Grafikplatine mit dem neuen Grafikchip Xabre 400 von Sis. Der Chiptakt der Evil Xabre 400 liegt bei 250 MHz, der Speicher wird mit 250 MHz DDR (500 MHz effektiv) angesteuert. Die Testkarte verfügt über stolze 128 MByte RAM, allerdings brachte dies in unseren Benchmarks keine Geschwindigkeitsvorteile. Die Gesamtleistung der Karte liegt zwar etwas höher als die einer Geforce4 MX-440, allerdings waren die unausgereiften Treiber der Grund für Grafikfehler im Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** und dem Ego-Shooter **Serious Sam 2**, außerdem stellte die Evil Xabre 400 in **Warcraft 3** den Nebel fehlerhaft dar. Fazit: Die Xabre-Platine ist alles andere als empfehlenswert. Der Treiber-CD fehlt ein Konfigurationstool vom Grafikchip-Hersteller Sis, die Texturen sehen stark verwaschen aus und auch mit der Kompatibilität zu Mainboards und Spielen steht es nicht gut. Auch wenn die Karte aufgrund des niedrigen Preises als Schnäppchen erscheint, sollten Sie die Finger von Grafikkarten mit dem Sis Xabre 400 lassen. Grafik-

chips aus dem Hause Ati oder Nvidia bieten nicht nur bessere Bildqualität, sondern bereiten Ihnen auch durch die konsequente Treiberentwicklung kaum Probleme bei aktuellen 3D-Spielen.

Die SP7200T6 Platinum von Sparkle verwendet den High-End-Grafikchip Geforce4 Ti-4600 und wird in einer edlen Aluminiumdose ausgeliefert. Die blaue Platine ist von einem riesigen Kühlkörper umhüllt, auf dem zwei recht laute, aber auch leistungsstarke Lüfter arbeiten. Besonders interessant ist der aufgelötete Diagnosechip, mit dem Sie die Temperatur des Grafikchips und die Lüfterdrehzahl auslesen können. Das Softwarepaket der SP7200T6 fällt relativ dick aus und enthält neben den Spielen **Incoming Forces**, **Midnight GT** und **Serious Sam** noch Treiber, den Software-Player PowerDVD XP 4.0 und die Videobearbeitungssoftware Power Director 2.0 ME. Die Übertaktungsversuche mit der Karte verliefen akzeptabel.

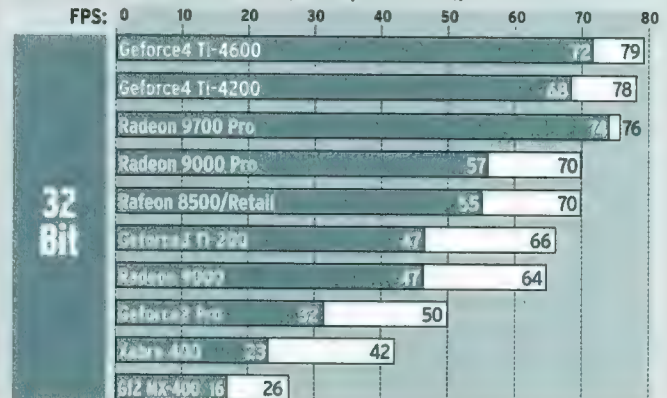
Als nächste Grafikkarte nahmen wir uns die Radeon 9000 von Powermagic vor. Die Karte besitzt 64 MByte DDR-Speicher (400 MHz effektiv) und verfügt über einen TV-Ausgang sowie DVI-Ausgang. Der Aktivlüfter der Karte ist nicht besonders laut und summt unauffällig vor sich hin. Wenn Sie noch eine Geforce2 MX besitzen, ist die Powermagic Radeon 9000 für nur 96 Euro die beste Wahl, Ihrem Rechner ein Technologie-Update zu verschaffen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis der Karte ist im Einsteigerbereich zurzeit nicht zu übertreffen.

Gainward stellte uns die G4 Power Pack Pro/450 TV zur Verfügung, eine Einsteiger-Grafikkarte mit Geforce4-MX-420-Chip und

## So schnell sind 3D-Actionspiele

Wie schneiden die aktuellen Grafikkarten in richtigen 3D-Spielen ab? Hier die Ergebnisse unseres Ego-Shooter-Benchmarks.

**Serious Sam 2 v1.07** (Die Große Kathedrale)



Während in 1.024x768 die Geforce4-Ti-Fraktion noch führt, wendet sich das Blatt in 1.280x1.024. Hier spielt die 9700 Pro ihre hohe effektive Speicherbandbreite aus.

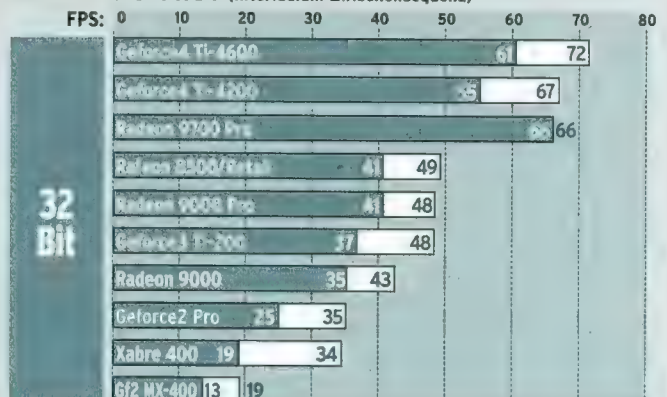
**Einstellung:** Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Ati 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

**Legende:** 1.280x1.024 1.024x768

## Warcraft 3 - Performance-Test

Auch Aufbaustrategiespiele erstrahlen mittlerweile im 3D-Gewand. Wir haben die aktuellen Grafikplatinen gegeneinander antreten lassen.

**Warcraft 3 v1.01** (Interludium-Zwischensequenz)



Beachtlich, dass die 9700 Pro beim Übergang auf 1.280x1.024 keine Geschwindigkeit verliert. Selbst der bisherige Klassenprimus Ti-4600 bricht hier um satte 15 Prozent ein.

**Einstellung:** Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Ati 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

**Legende:** 1.280x1.024 1.024x768

## Neue und alte Grafikchips im Detail

Wie schlagen sich die neuen Radeon-Grafikchips im reinen Technikvergleich mit den alten und dem momentanen High-End-Grafikchip aus der Konkurrenz-Chipschmiede Nvidia? Wir haben die zwei letzten Generationen aus der technischen Sicht unter die Lupe genommen.

	Ati Radeon 8500	Ati Radeon 9000 Pro	Ati Radeon 9700 Pro	Nvidia Geforce4 MX-460	Nvidia Geforce4 Ti-4600
DirectX-Generation	8.1	8.1	9.0	7.0	8.0
Chip-Taktfrequenz	275 MHz	275 MHz	325 MHz	300 MHz	300 MHz
Speicher-Taktfrequenz (effektiv)	275 MHz (550 MHz)	275 MHz (550 MHz)	310 MHz (620 MHz)	275 MHz (550 MHz)	325 MHz (650 MHz)
Vertex Shader	1.1	1.1	2.0	-	1.1
Pixel Shader	1.4	1.4	2.0	-	1.3
Herstellungsprozess	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer
Speicheranbindung	128-bit DDR	128-bit DDR	256-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR
Speicherbandbreite	8,8 GByte/s	8,8 GByte/s	19,8 GByte/s	8,8 GByte/s	9,6 GByte/s
AGP-Modus	1x/2x/4x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x	1x/2x/4x
Speicher	64/128 MByte	64/128 MByte	128/256 MByte	64 MByte	128 MByte
Video-Ausgänge	2	2	2	2	2
Bit pro Farbkanal	8	8	10	8	8





**ASHERON'S CALL 2** In dem Online-Rollenspiel von Microsoft kommen DirectX-8-Grafikeffekte vor, die auch die neuen Einsteiger-Radeons beherrschen.

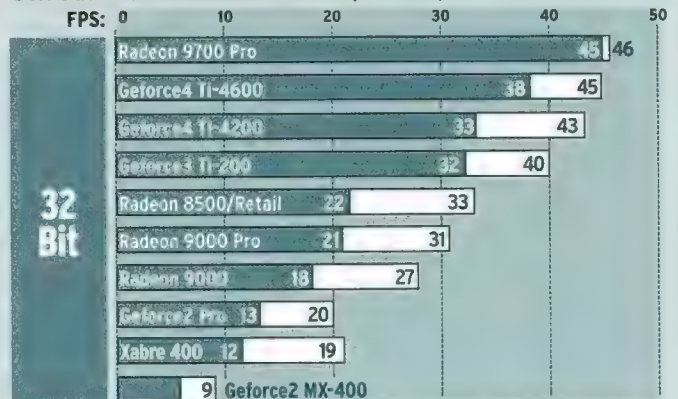
PCI-Steckformat. Sie ist die einzige Grafikkarte im Test, die nicht auf DDR-, sondern auf SDR-RAM setzt. Das halbiert theoretisch die Speicherbandbreite und damit natürlich auch die 3D-Leistung. Der PCI-Bus mit seinen maximal 133 MB/s ist ebenfalls eine Geschwindigkeitsbremse. Die Folge: Bei fast allen aktuellen PC-Spielen ist die Karte überfordert, wenn man 32 Bit Farbtiefe oder höhere Auflösungen einstellt. Wenn Sie allerdings einen sehr leisen PC benötigen, ist die Karte eine gute Wahl, da sie auf einen Aktivlüfter verzichtet. Richtig punkten konnte die G4 Power Pack Pro/450 TV in unserer Übertaktungs-Arena. Dort haben wir den Grafikchip um stolze 70 MHz auf 320 MHz übertaktet! Aus dem Speicher konnten wir lediglich 50 MHz herauskitzeln, was zu einer Taktfrequenz von 450 MHz führte. Freilich ändert auch die Übertaktung nur wenig an der generell schlechten Leistung der Platine. Als Zweitkarte für den Einsatz mehrerer Monitore oder als Ersatz alter On-board-Grafikkarten ist Gainwards Testkandidat aber eine gute Wahl, obwohl die 3D-Performance nur an die Leistung der Geforce2 MX herankommt. **BERND HOLTSMANN**

**AUFRÜSTEN** 'Grafikkarten mit Radeon 9700' unterstützen als Einzige bis jetzt DirectX 9 und sind für Doom 3 bis jetzt die beste Wahl.



## 3D-Spieletest der Zukunft

### Unreal-Performance-Test (v. 918)



Beim grafisch aufwendigen Unreal-Performance-Test führt die 9700 Pro schon in 1.024x768 knapp vor der Ti-4600, in 1.280x1.024 beträgt der Vorsprung dann schon 15 Prozent.

**Einstellung:** Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Abi 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

**Legende:** 1.280x1.024 1.024x768

## Aktuelle Grafikkarten im Test

Name:	Sparkle SP7200TS Platinum	Tachyon Radeon 9000 Pro	Radeon 9000	Evil Xabre 400	Gainward G4 Pro/450 TV
Hersteller:	Sparkle	Tyan	Powermagic	Powercolor	Gainward
Info-Telefon/Preis:	06403-905010/ca. € 339,-	08136-939530/ca. € 150,-	05932-50450/ca. € 96,-	02381-979700/ca. € 140,-	089-898990/ca. € 109,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz	Radeon 9000/250 MHz	Xabre 400/250 MHz	Geforce4 MX-420/250 MHz
Speicher:	340 MHz DDR/128 Bit/2,86 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns	400 MHz DDR/128 Bit/4 ns	500 MHz DDR/128 Bit/4 ns	275 MHz SDR/128 Bit/5 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Pixel Shader 1.4/Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.4/Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3/-	Spezieller Vertex Shader
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.024x768, 32 Bit/ab 900 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 900 MHz	800x600, 16 Bit/ab 1.000 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Software:	Software-Paket*	WinDVD 4	-	PowerDVD 3.0	ExerTool, E-Color
Sonstige Ausstattung:	Chiplüfter, RAM-Kühler, Wärmeleitpad	„Videokabel (S-Video; Composite)“	Adapter DVI-VGA, S-Video-Comp.	Composite-Kabel, Adapter	Adapter S-Video/Comp.
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz/Speicher: 710 MHz	Chip: 285 MHz/Speicher: 580 MHz	Chip: 280 MHz/Speicher: 530 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 520 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 450 MHz
Wertung:	<b>1,5</b>	<b>2,3</b>	<b>2,5</b>	<b>3,1</b>	<b>3,5</b>
Kommentar:	Eine sehr breite (21,5 cm), aber auch sehr gute Karte	Gute Platine mit mittelmäßiger Ausstattung	Günstige Karte, gute Ablösung für GF2 MX	Keine Alternative zu Grafikkarten von Ati und Nvidia	Vergleichsweise langsame und passiv gekühlte PCI-Platine

\* 3 Spiele, 2 Demos, PowerDVD XP, PowerDirector 2.0 ME, HardwareMonitor





Morrowind, PC CD-ROM, dt.



ANNO 1503, PC CD-ROM, dt.,  
ab 18.10.2002



Unreal Tournament 2003,  
PC CD-ROM, dt.

Spiele-Highlights



Battlefield 1942, PC  
CD-ROM, dt.



Need for Speed Hot  
Pursuit 2, PC CD-ROM,  
dt., ab 25.10.2002



Der Herr der Ringe  
- Die Gefährten,  
PC CD-ROM, dt.



FIFA Football 2003,  
PC CD-ROM, dt., ab  
31.10.2002



Stronghold Crusader,  
PC CD-ROM, dt.



Medieval - Total War,  
PC CD-ROM, dt.



Colin McRae Rally 3,  
PlayStation2, dt.



Harry Potter und die  
Kammer des Sch.,  
PlayStation2, dt., 25.11.02



Resident Evil,  
Game Cube, dt.



Profitieren Sie von unserer langjährigen Erfahrung - jetzt auch im  
Videospiele-Bereich und der Unterhaltungssoftware. Wir liefern alle  
aktuellen Titel aller gängigen Systeme innerhalb Deutschlands. Eine  
grosse Auswahl finden Sie online:

**www.stoll-spiele.de**

Bestelltelefon: 08389-9202-12/-17

Bestellfax: 08389-9202-22

Hardware-Highlights

**Sound Blaster Extigy**  
die revolutionäre externe  
HighEnd-Audio-Lösung von  
Creative.



€ 179,-

**2 Surround-Satelliten (8 Watt Sinus)  
Subwoofer (22 Watt Sinus) - 35 Hz bis**



€ 119,-

**R220 Digital Sports Wheel**

Dank Plug-and-Play ist das R220 binnen  
Sekunden einsatzbereit und der Klemm-  
Mechanismus sorgt für den soliden Halt



**Saitek**

€ 49,-



**ORDENTLICH**

Die Strom- und Festplattenkabel im Norma-PC würden ordentlich verlegt.

**RECHENKRAFT**

Im Inneren des Norma-PCs arbeitet ein Pentium 4 mit 2,400 MHz und 400 MHz Frontside-Bus – wie Sie sehen, ist er gut gekühlt.

**TRICKREICH** Wenn Sie die Online-Grafikkarte des Norma-PCs aktivieren, können Sie beide Monitorausgänge benutzen – und dazu noch die Multi-monitor-Funktion der GeForce4-MX.

# Schnelles für Sparsame

Nach Aldi bietet jetzt auch Norma einen eigenen Komplett-Rechner an.

**Wie gut ist der Pentium-4-PC aus dem Supermarkt wirklich?**

**E**in starkes Prozessorherz pocht unter dem Gehäuse dieses Komplett-PCs. Der 2,4 Gigahertz-Pentium 4 wird seit dem 30. September in den Norma-Discountern verkauft und ist besonders für PC-Einsteiger interessant, da er bereits komplett eingerichtet ist. Sein Sockel478-Hauptprozessor steckt auf einem Micro-ATX-Mainboard mit Sis645-Chipsatz. Die Hauptplatine hat so einiges auf dem Kasten, denn neben einer (deaktivierten) Onboard-Grafikkarte, einer Onboard-Soundkarte (AC97) und einer integrierten Netzwerkkarte (10/100 MBit) verfügt der Norma-PC auch über 512 MByte DDR333-Hauptspeicher. An der Frontseite erkennt man das 16x-DVD-Laufwerk von LiteOn und den 40x-CDR/20x-CDRW-Brenner von Mitsumi sowie am unteren Ende eine kleine Klappe, hinter der sich zwei USB-Anschlüsse verstecken. Um auch online zu surfen, spannen Sie einfach das 56-KBit-Modem ein, das zusammen mit einem Firewire-Anschluss als PCI-Karte im PC steckt. Ungeduldige Internet-Surfer konfigurieren über Windows XP und die Netzwerkkarte im Handumdrehen einen DSL-Anschluss, schließlich verwendet der Norma-PC mit Windows XP Home das einsteigerfreundlichste Betriebs-

system, das es je gab. In unserem Praxistest schnitt der Rechner ganz passabel ab. Sicherlich ist die Grafikkarte für die neuesten 3D-Spiele wie **Unreal Tournament 2003** oder **Mafia** etwas unterdimensioniert, allerdings erhielten wir bei Geschwindigkeitsmessungen noch spielbare Werte. Das beigelegte Softwarepaket besteht aus einer sehr gut gelungenen Treiber-CD (mit Menü), der Windows-XP-Recovery-CD und der Microsoft WorkSuite 2003 (Works, Word 2002, AutoRoute 2002, Encarta 2002, etc.).

Das PC-Games-Fazit: Das riesige Speicherpolster und der pfeilschnelle Prozessor machen den Norma-PC zum Preistipp für sparsame PC-Spieler. Wem das nicht reicht, der kann die GeForce4-MX immer noch durch eine aktuelle DirectX-8-Platine auswechseln. Klei-

ner Tipp: Wenn Sie die Onboard-Grafik wieder aktivieren, können Sie einen zusätzlichen Monitor an Ihrem PC anschließen. Beeindruckend ist die Service-Leistung des Herstellers L&S Electronic, denn der bietet ein Jahr lang nicht nur Support über eine Hotline, sondern auch noch Vor-Ort-Service, wenn mal eine PC-Komponente den Dienst versagt.

BERND HOLTSMANN

## TESTURTEIL NORMA-PC

HERSTELLER	L&S Electronic
PREIS	Ca. € 999,-
TEL.	04821/404-066
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,4

**FAZIT:** Gut abgestimmter Multimedia-Rechner für Einsteiger und Gelegenheitspieler.

WERTUNG

**2,2**



Designed for eXtreme Performance

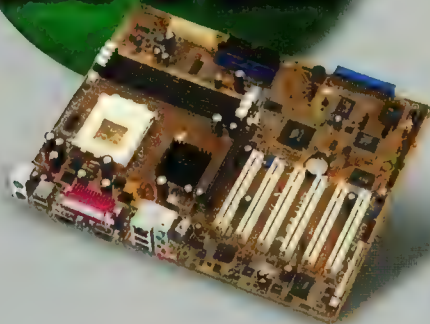


## Verlieren Sie nicht den Anschluss!!!

AGP8X ist der neueste Standard, der von allen zukünftigen VGA-Karten unterstützt werden wird. AGP8X verdoppelt die Bandbreite auf 2GB/S und bringt somit mehr Leben auf den Bildschirm. Verlieren Sie nicht den Anschluss und bleiben Sie für die Zukunft gerüstet.



# A7V8X



### A7V8X

- Sockel A für AMD Athlon XP/Athlon/Duron
- VIA KT400 + VT8235
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- Gigabit Ethernet, USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-in/out (optional)

### P4S8X

- Sockel 478 für Intel Pentium4 (Northwood/Willamette)
- SIS648 + SIS963
- DDR33- Unterstützung
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-In/Out (optional)



### Serial ATA Technologie

Das ASUS A7V8X und das P4S8X unterstützen Serial ATA. Serial ATA ist eine neue ATA-Spezifikation, mit einer Transferrate von bis zu 150MB/s. Damit ist Serial ATA schnellste Verbindung seit es Kabel gibt.



**ASUS**  
www.asuscom.de



# Die schnelle Einsatztruppe



Die Schlachtensimulation des Zweiten Weltkrieges läuft auf vielen PCs sehr langsam. Wir sagen Ihnen, warum, und was Sie dagegen tun können.



**ÜBERLADEN** In diesem Wagen sitzen fünf russische Bots – je mehr auf jeder Seite in einem Einzelspieler-Match eingesetzt werden, umso langsamer wird das Spiel.

**B**attlefield 1942 hat uns auf eine harte Probe gestellt. Nie war ein Spiel im Mehrspieler-Modus so gut spielbar, aber im Einzelspieler-Modus so langsam. Nach einigen Tests haben wir den Grund herausgefunden: Die künstliche Intelligenz, die Kollisionsabfragen und die Physikberechnungen benötigen sehr viel Prozessorkraft, die das Spiel nicht für die 3D-Grafik verwenden kann. Demnach haben wir uns bei unserem Tuning-Artikel besonders auf den Einzelspieler-Modus mit der zusätzlichen CPU-Last konzentriert. Die Tipps gelten natürlich auch für Netzwerk- und Onlinespiele.

Die Mindestanforderungen der Entwickler liegen mit 500 MHz, 128 MByte Hauptspeicher sowie einer Grafikkarte mit 32 MByte RAM und T&L-Einheit recht niedrig. Unsere Empfehlung ist ein Prozessor ab 800 MHz, darunter wird **Battlefield 1942** unspielbar. Außerdem sollte der Prozessor wenigstens eine GeForce2 Ti als Beifahrer haben, besser noch eine GeForce3 oder GeForce4 Ti-4200. Wenn Sie sich wundern, dass das Spiel auf Ihrem PC nicht startet, kann dies an Ihrer Grafikkarte liegen, die eventuell keine T&L-Funktionen berechnen kann. T&L, das ist die Abkürzung für „Transform&Lighting“, einer Prozessein-

heit auf Grafikchips. Über festgelegte Routinen beschleunigt diese in optimierten Spielen fast alle Dreiecksoperationen ohne Hilfe des Hauptprozessors. Alle erhältlichen Grafikkarten mit Ausnahme der Kryo-Platinen, der Radeon VE und alter RivaTNT2-Grafikkarten beherrschen T&L.

## TIPP 1:

### Die Grafikoptionen

Eines der beiden wichtigsten Menüs von **Battlefield 1942** finden Sie im Hauptmenü unter „Optionen“ – „Grafik“. Für Netzwerk- und Onlinespiele kann man getrost mehr Details einstellen. Wie gesagt, es fallen große Teile der KI-Berechnung weg, wenn Sie ausschließlich gegen Menschen und nicht gegen Bots spielen. Im Feld „Grafikoptionen“ befinden sich sämtliche Qua-





**SPAR-GRAFIK** Mit der niedrigsten Bildqualität und geringsten Sichtweite können Sie zwar noch auf einem 800-MHz-PC mit Geforce2 Ti spielen, allerdings können Sie – beispielsweise in einem Flugzeug – entfernte Ziele schlecht anvisieren.



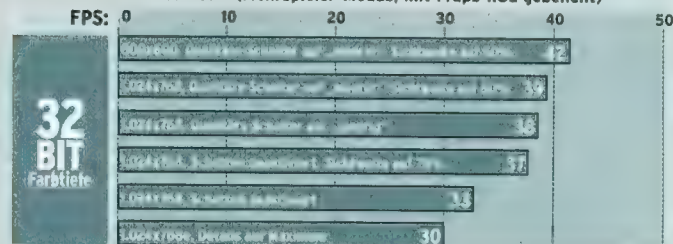
**VORTEILHAFT** Die Geometrie der Levels und Fahrzeuge wird durch unser Tuning nicht verändert. Allerdings sorgen Schatten, die höhere Sichtweite und bessere Texturen für eine deutlich realistischere Umgebung.

litätsschalter und -regler. Mit „Sichtweite“ verringern Sie den sichtbaren Bereich und reduzieren damit auch gleichzeitig die Zahl der Polygone. So können Sie den Hauptprozessor etwas entlasten, ebenso, wenn Sie die Option „Schatten“ abschalten. Gleiches gilt für den dreistufigen Schalter „Effektqualität“. Er beeinflusst den Detailgrad von Explosionen oder Rauch. Der ebenfalls dreistufige Schalter „Grafikqualität“ hat laut unseren Messungen keinerlei Einfluss auf die Frame-rate oder Grafikqualität und ist somit vernachlässigbar. Die Auflösung und Farbtiefe stellen Sie im Feld „Anzeigenmodus“ ein; Entwickler Digital Illusion weist darauf hin, dass es bei 16 Bit Farbtiefe zu Darstellungsfehlern kommt. Interessant ist die Option Grafikgeschwindigkeit, anhand derer Sie drei voreingestellte Detail-Settings (hoch, mittel, niedrig) auswählen können. Der Eintrag „eigene“ stellt die von Ihnen selbst ausgewählten Settings wieder her, sollten Sie diese mal geändert haben. Wenn Sie die Option „Alternatives Einstiegsmenü“ aktivieren, wird die 3D-Grafik im Hintergrund des Einstiegsmenüs deaktiviert – das ist besonders auf langsamen Rechnern sehr nützlich. Denken Sie aber daran, alle Änderungen mit einem Klick auf den Schalter „Speichern“ zu übernehmen.

## Tuning-Testcenter

Wir haben das Multiplayer-Spiel auf einem Gigahertz-PC mit einer Geforce3 und verschiedenen Grafikeinstellungen getestet. Hier die Ergebnisse.

## Battlefield 1942 (Mehrspieler-Modus, mit Fraps 1.8a gebenchmarkt)



Anhand der Benchmarks erkennt man, dass die Framerate über viele Faktoren gesteigert wird. Wer nicht viel Qualität einbüßen möchte, reduziert die Sichtweite, schaltet den Schatten ab und entlastet so in erster Linie die CPU. Wenn Sie Geschwindigkeit gegenüber Qualität vorziehen, senken Sie die Auflösung auf 800x600 und wählen den Wert „niedrig“ unter „Grafikgeschwindigkeit“.

**Einstellung:** Athlon 1 GHz, Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 256 MB DDR-SDRAM, Geforce3 Ti-200, Detonator 30.82

Legende: 1.000 MHz

**TIPP 2:**

## Multiplayer-Tuning

Die künstliche Intelligenz der Bots belastet den Prozessor im Einzelspieler-Modus erheblich und ist vermutlich eher der Grund für einen ruckelnden Spielablauf als die Bildqualität. Wie flüssig **Battlefield** auf Ihrem PC läuft, hängt stark von dem ab, was Sie im Hauptmenü unter „Einzelspieler“ – „Leistung“ eingetragen haben. Wenn Sie den Regler „CPU-Zeit für KI in %“ auf 25 Prozent stellen, dann wird das Spiel mit jedem zusätzlichen Bot langsamer. In unserem Testcenter haben wir einen 1.000-MHz-PC mit 256 MByte RAM und einer Geforce3 Ti-200 auf seine Leistungsfähigkeit getestet. Bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln bei 32 Bit Farbtiefe und allen Details lief das Spiel nur mit rund 25 Bildern pro Sekunde. Die Einstellungen für die Bots lagen bei 150 Prozent „Anzahl der Bots“ und 15 Prozent „CPU-Zeit für KI“. Als wir die Bot-Anzahl auf 50 Prozent und die KI-Zeit auf 10 Prozent stellten, stieg die Leistung um mehr als 30 Prozent auf rund 40 Bilder pro Sekunde. Wenn Sie unbedingt auf Bots angewiesen sind, hilft unterhalb von 800 MHz lediglich ein Prozessorwechsel.

TIPP 3:

## Die Eingabekonsole

Wie die meisten Ego-Shooter besitzt **Battlefield 1942** eine Eingabekonsolle, mit der Sie direkt auf bestimmte Spielfunktionen zugreifen

können. Das Besondere daran: viele Befehle tauchen in den Spielmenüs nicht einmal auf. Die Konsole öffnen Sie mit der Taste „^“, welche sich auf der Tastatur links neben der Ziffer 1 befindet. Mit dem Befehl „console.showstats 1“ blenden Sie umfangreiche Informationen über die Framerate, die Höhe des belegten Arbeitsspeichers, die Anzahl der geladenen Texturen und vieles mehr ein. Mit „console.showfps 1“ wird angezeigt, wie viele Bilder pro Sekunde von Ihrem PC berechnet werden. Anhand dieser Werte können Sie selbst die 3D-Leistung überprüfen und dann die 3D-Einstellungen manuell verfeinern. Die Konsole ist übrigens ebenfalls für den Betrieb von dedizierten Servern auf LAN-Parties nötig. Für einen eigenen Server nutzen Sie die Kommandozeilen-Liste in der Readme-Datei.

**TIPP 4:**

## Soundoptionen

Hinter dem Schalter „Sound“ verbergen sich leistungssteigernde Funktionen, die vor allem langsame Rechner entlasten. Hier können Sie die Spielmusik abstellen und die Soundqualität von CD-Qualität (44 KHz) auf Radioqualität (11 KHz) herabsetzen. So wird weniger Hauptspeicher für die Soundwiedergabe verwendet und das Spiel muss in hitzigen Gefechten nicht so viele Sounddaten nachladen. Bei PCs mit bis zu 128 MByte empfehlen wir Ihnen den Kompromiss aus Leistung und Qualität: 22 KHz.

BERND HOLTMANN

BERND HOLTMANN



# Eine schrecklich schnelle Familie

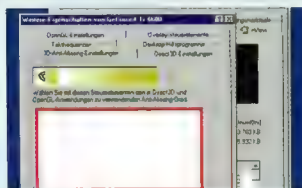
In Gangster-Filmen gibt es nie stockende Bilder und verwaschene Wandtexturen. Mit unseren Tricks schrauben Sie in Mafia die Bildqualität nach ganz oben!

## Achtung, Familienfoto!

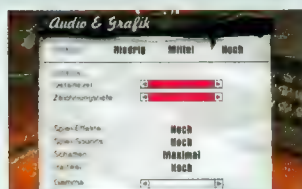
Kantenglättung und anisotroper Filter, so heißen die beiden Geheimrezepte, um aus Mafia eine kinoreife Bildqualität herauszukitzeln.



Hier stellen Sie die Auflösung ein. Damit die nächsten beiden Grafik-Nachbrenner auch zünden, empfehlen wir Ihnen mindestens eine GeForce3 und dazu die Auflösung 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe. Die Kantenglättung können Sie direkt unter der Auflösung einstellen.



Der bessere Weg, die Kantenglättung zu aktivieren, führt über den Grafikkartentreiber. Im Gegensatz zum Setup von Mafia (s.o.) können Sie auch weniger rechenintensive aktivieren. Bei GeForce3/4-Grafikkarten ist der Quincunx-Modus empfehlenswert.



Nachdem Sie nun alle Windows-relevanten Einstellungen vorgenommen haben, starten Sie Mafia und stellen im Spielmenü nun alle Grafikeinstellungen mit Ausnahme von „Gamma“ auf ihr Maximum. Jetzt erleben Sie Mafia in der bestmöglichen Darstellungsqualität.

**A**lle schlechten Eigenschaften entwickeln sich in der Familie. Das fängt mit Mord an und geht über Betrug und Trunksucht bis zum Rauchen." Wenn man vom Gangsterspiel Mafia ausgeht, hatte Alfred Hitchcock tatsächlich recht. Dort gerät Tommy Angelus nämlich auf die schiefe Bahn und entwickelt sich vom einfachen Taxifahrer zum Mafioso. Technisch gehört das 3D-Spektakel zur Oberklasse und setzt bei der Gesichtsanimation, der Größe der Spielwelt, der Künstlichen Intelligenz (KI) und dem Detailgrad neue Maßstäbe. Logisch, dass so mancher Spiele-PC dabei leistungstechnisch auf der Strecke bleibt. Mit maximalen Detail-Einstellungen ist Mafia nur auf PCs mit mehr als 1 GHz ordentlich spielbar. Hier hilft nur gnadenloses Tuning: Besonders leistungskritisch bei Mafia ist die Sichtweite, von der nicht nur die Anzahl der zu berechnenden Polygone abhängt. Zusammen mit der offensichtlichen Polygon-Entlastung ersparen Sie Ihrem Hauptprozessor bei niedriger Zeichnungstiefe auch Zusatzberechnungen wie Kollisionsabfragen oder die KI-Berechnung von weiter entfernten Passanten und Autos.

Die Grafikauflösung trägt nur bedingt zu mehr 3D-Leistung bei. Sie gewinnen lediglich zehn Prozent, wenn Sie statt mit 1.024x768 bei 800x600 Pixeln spielen. Vom 16-Bit-Modus sollten Sie übrigens die Finger lassen. Im Test wurden wir mit störenden Farb- und Bildfehlern konfrontiert, 32 Bit sind also



ein Muss. High-End-Grafikkarten aus der DirectX-8-Ecke (Radeon 8500/8500 LE/9000 Pro, Geforce3/4 Ti, Matrox Parhelia) brauchen Sie für **Mafia** lediglich, wenn Sie das Spiel mit Kantenglättung und anisotropem Filter grafisch stark aufpeppen wollen.

Sollte Ihre Grafikkarte 32 oder 64 MByte Grafikspeicher besitzen und **Mafia** oft mit einer „Out of Video Memory“-Fehlermeldung abstürzen, klicken Sie im Setup-Programm beim Menüpunkt „Texturen-Qualität/-Größe“ den Schalter „Komprimiert“ an – damit funktioniert das Spiel einwandfrei. **BERND HOLTSMANN**

## Tuning für Low-End-PCs

Hier erklären wir Ihnen, mit welchen Einstellungen **Mafia** auch noch auf einem 700-MHz-PC mit 128 MB RAM und Geforce2 MX gut läuft.

Im PC-Games-Praxistest erreichten wir mit dieser Konfiguration durchschnittlich 13 Bilder pro Sekunde in einer Auflösung von 800x600 Pixeln, bei 32 Bit Farbtiefe und der Detail-Einstellung „Hoch“. Auch die Ladezeiten sind mit 50 bis 60 Sekunden viel zu lang. Was tun? Stellen Sie zunächst die Details im „Audio & Grafik“-Menü auf „Niedrig“. Im Test verdoppelte sich dadurch die Bildwiederholrate von 13 auf 22 fps. Dass wir die 3D-Auflösung auf 640x480 herunterstellten oder der Setup-Schalter „Geringere Details“ anklickten, brachte übrigens überhaupt keinen Performance-Zuwachs – bleiben Sie bei 800x600 Pixeln. Wir haben im Setup den Schalter „EAX deaktivieren“ aktiviert und prompt kletterte die Framerate um 4 fps auf 27 Bilder pro Sekunde. Immerhin!

### Heißer Tipp: Hardware aufrüsten

Ein schnellerer Prozessor ab 1.000 MHz und mehr Hauptspeicher (256 MByte) sorgen dafür, dass das Mafiosi-Epos schneller wird.

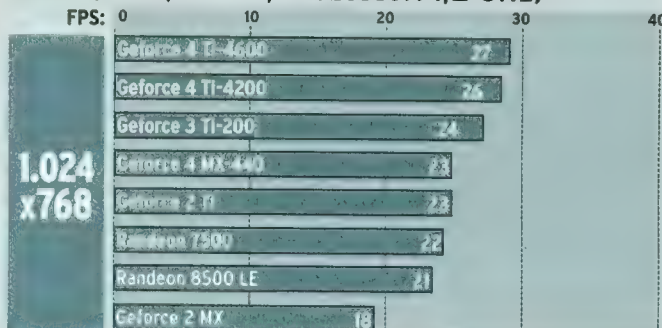
## Tuning für High-End-PCs

Sie besitzen eine Geforce4 Ti und einen flotten Athlon XP? Wir haben einige Tricks auf Lager, mit denen Sie Lost Heaven zu einer noch schöneren Stadt machen.

Auch auf unserem High-End-PC mit einem Athlon XP 1800, 512 MB RAM und einer Geforce4 Ti-4400 läuft **Mafia** in höchster Qualität nicht absolut ruckelfrei. In 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und hohen Details erreichten wir durchschnittlich 33 fps. Mit einer Geforce4 Ti, Matrox Parhelia-512 oder der neuen Radeon 9700 Pro sollten Sie unbedingt den anisotropen Filter im Grafiktreiber auf die höchste Qualitätsstufe stellen. Die Bildwiederholrate mit unserer Ti-4400 fiel zwar auf 26 fps, dafür sehen beispielsweise die Straßen und Häuser in mittlerer Entfernung weniger stark verwaschen aus. Straßenbahnleitungen, Zäune oder Treppen sehen oft sehr pixelig aus. Dem störenden Filmereffekt können Sie entgegenwirken, indem Sie die DirectX-Kantenglättung im Grafikkartentreiber einschalten. Geforce3-Besitzern empfehlen wir „2x“-Kantenglättung oder die „Quincunx“-Option (nur 1 fps Verlust bei Ti-4400). Bei einer Geforce4 Ti können Sie auch die hübschere „4x“-Variante wählen. Wir büßten dadurch allerdings 7 fps ein und erreichten lediglich 19 fps. Nachdem wir die Auflösung auf 800x600 gestellt hatten, pendelte sich die Bildwiederholrate wieder bei 24 fps ein. Als wir noch EAX im Setup-Menü deaktivierten, erreichten wir wieder spielbare Werte von 30 Bildern pro Sekunde.

## Benchmark CPU & Grafikkarte

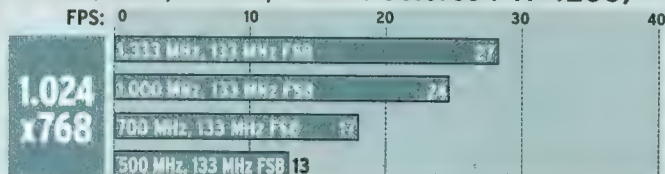
### Mafia (Intro, 32 Bit, Prozessor: 1,2 GHz)



In dieser Tabelle sehen Sie unsere Leistungstests auf einem AMD Athlon XP mit 1.200 MHz Taktfrequenz. Sehr interessant ist der nur geringe Leistungsvorsprung der Geforce4 Ti-4600 gegenüber der rund 200 Euro günstigeren Ti-4200. Auch die alte Geforce2 Ti schlägt sich im Vergleich noch wacker. Lediglich der Wert der Radeon 8500 LE tanzt aus der Reihe. Eigentlich sollte die Leistung besser sein als die der Geforce2 Ti. Weit abgeschlagen: der ehemalige Verkaufsschlager Geforce2 MX. Mit nur 18 Bildern pro Sekunde macht das Spielen auf einer solchen Grafikkarte sicherlich keinen Spaß mehr.

**Einstellungen:** Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 512 MB DDR-SDRAM (CL2, FSB 133), Detonator 30.82, ATI Ref. 7.74 maximale Details

### Mafia (Intro, 32 Bit, Grafik: Geforce4 Ti-4200)

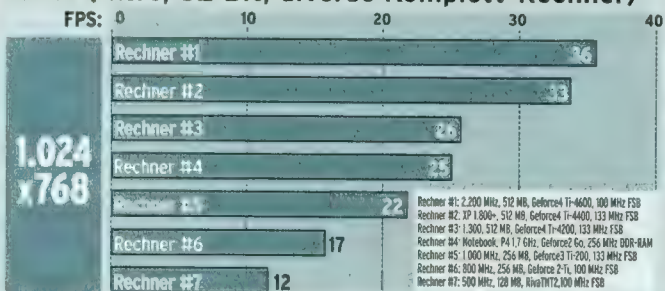


Diese Benchmarks haben wir auf verschiedenen PCs, aber immer mit einer Geforce4 Ti-4200 durchgeführt. So konnten wir herausfinden, wie wichtig die Prozessorleistung bei **Mafia** wirklich ist. Das Ergebnis: Das Spiel bedankt sich für jedes zusätzliche Megahertz mit mehr 3D-Leistung. Für PC-Profis: Auch ein schnellerer getakteter Frontside-Bus wirkt sich sofort auf die Geschwindigkeit aus.

Legende: 32 Bit

## Benchmark mit diversen PCs

### Mafia (Intro, 32 Bit, diverse Komplett-Rechner)



Für diesen Test haben wir **Mafia** auf komplett unterschiedlichen PCs getestet. An der Spitze liegt der Pentium 4 mit 2.200 MHz, dann der Athlon XP 1800+, gefolgt vom alten Athlon C mit 1.300 MHz. Besonders überrascht hat uns die Leistung des Dell-Inspiron-Notebooks (Rechner #4) mit einem Pentium4 1,7 GHz und einer langsamen Geforce2-Go-Grafikkarte. Mit 25 fps sorgte das kleine Wunderpaket für gut spielbare 3D-Leistung. Eng wird es für Rechner bis 1.000 MHz, denn dort ist **Mafia** nur durch Tuning ansatzweise flüssig spielbar.

**Einstellungen:** Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 512 MB DDR-SDRAM (CL2, FSB 133), Detonator 30.82, ATI Referenztreiber 7.74 maximale Details



**ERSTAUNLICH** Links die getunte Mafia-Version. Dank anisotropem Filter sehen weit entfernte Texturen wie der Mittelstreifen oder Häuser in der Innenstadt wesentlich schärfer aus.



# Hardware-Hilfe

## Grafische Altlasten

*Ich habe einen Pentium III mit 566 MHz, 256 MByte Hauptspeicher und eine „Ati Rage 128 GL SD AGP“-Grafikkarte. Könnten die Spiele Mafia und Unreal Tournament 2003 mit einer 800x 600-Auflösung, mit minimalen Grafikdetails usw. auf diesem Computer ziemlich ruckelfrei funktionieren?*

MARTIN MOSER, PER E-MAIL

Der Grafikchip auf Ihrer Platine ist mittlerweile rund drei Jahre alt, im Grafikkartengeschäft eine halbe Ewigkeit. Selbst in unserem Testcenter haben wir diese Karten bereits aufgrund ihres hohen Alters aussortiert. Auch der Hauptprozessor ist zumindest für das actionreiche Mafia viel zu langsam. Erst ab rund 1.000 MHz und mindestens einer Geforce2 Ti wird das Spiel nahezu flüssig dargestellt, ohne auf gute 3D-Bildqualität verzichten zu müssen.

## Die Qual der Wahl

*Warum ist ein Prozessor mit 2.000 MHz besser als einer mit 2.100? Worauf muss ich achten, damit ich nicht den falschen kaufe?*

DARK PHOENIX, PER E-MAIL

## Aus alt mach neu

Zurzeit gibt es zwei verschiedene Athlon-XP-Varianten zu kaufen. Die MHz-Zahlen der neuen Versionen bleiben gleich, nur die Stromaufnahme ändert sich.

### Die alten Athlon-XP-Prozessoren\*

CPU	Taktfrequenz	Spannung
XP 1900+	1.600 MHz	1,5 V
XP 2000+	1.667 MHz	1,6/1,65 V
XP 2100+	1.733 MHz	1,6 V
XP 2200+	1.800 MHz	1,65 V

### Die neuen Athlon-XP-Prozessoren\*

CPU	Taktfrequenz	Spannung
XP 2000+	1.667 MHz	1,6 V
XP 2200+	1.800 MHz	1,6 V
XP 2400+	2.000 MHz	1,6/1,65 V
XP 2600+	2.133 MHz	1,65 V

\*mit Thoroughbred-Prozessorkern

Alle aktuellen Prozessoren unterscheiden sich zunächst einmal in ihrem Steckformat. Intels Pentium 4 verwendet zum Mainboard-Anschluss den so genannten Sockel478, während der Konkurrent AMD alle Prozessoren der letzten Jahre (AMD Duron, Athlon, Athlon XP) für den so genannten SockelA baute. Beide Sockel-Versionen sind nicht miteinander kompatibel. Beim Kauf eines Mainboards entscheiden Sie sich also gleichzeitig, ob Sie später einen Intel- oder AMD-Prozessor einsetzen. Davon abgesehen sind Prozessoren mit mehr MHz eigentlich die schnelleren Rechner. Die Bezeichnungen der aktuellen AMD-Athlon-XP-Reihe beziehen sich übrigens nicht auf die wahre Taktfrequenz der Prozessoren, sondern vergleichen die Leistung mit der des Vorgängers Athlon mit 1.400 MHz. Wenn Sie nun zwischen dem Athlon XP 2100+ (1.733 MH) und dem Pentium 4 mit 2.000 MHz Taktfrequenz unterscheiden, so mag AMDs Athlon XP zwar langsamer getaktet sein, liegt aber leistungstechnisch sehr nah am teureren Pentium 4. Sie sehen also, dass bei einem Vergleich zwischen Intel- und AMD-Prozessoren die MHz-Zahlen nicht allein maßgeblich sind.

## Cooler Sache

*Nachdem ich neulich meinen Rechner aufgerüstet habe (Athlon XP 1800+, SockelA-Mainboard K7S5A), stürzen alle Spiele nach spätestens zehn Minuten ab. Sobald ich im BIOS die CPU-Speed auf 100/100 MHz herunterregle (Standard: 133/133 MHz), wird beim Neustart angezeigt, dass ich einen 1.150-MHz-Prozessor habe. Nur dann laufen alle Spiele ohne Absturz. Könntet ihr mir sagen, woran das liegt? Ist vielleicht mein 300-Watt-Netzteil daran schuld?*

PATRIK, PER E-MAIL

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Sie können beispielsweise probieren, den PC zeitweise ohne Seitenabdeckung zu betreiben. Schrauben Sie also das Gehäuse auf, entfernen Sie die Metallseite und spielen dann eine Weile. Wenn sich die Zeit bis zum Absturz verlängert, sollten Sie eventuell einen oder zwei Gehäuselüfter nachrüsten, da der Hauptprozessor zu heiß wird. Außerdem sollten Sie überprüfen, ob der Aktivkühler korrekt auf dem Prozessor sitzt. Montieren Sie ihn im Zweifel vorsichtig neu auf den CPU-Kern. Vergessen Sie dabei nicht, den Kern hauchdünn mit Wärmeleitpaste zu bestreichen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass das Netzteil der Auslöser für die Probleme ist.

## Kein altes Eisen

*Ich würde mir gerne die deutsche Fassung von Morrowind kaufen, weiß aber nicht, ob sie auf meinem PC läuft. Mein System: Athlon 1.200, 256 MByte, Geforce2 Ultra. Funktioniert das Spiel überhaupt auf meinem PC?*

EVA PORSCH, PER E-MAIL

## Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

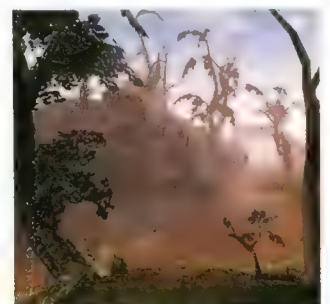
Computec Media AG  
PC Games  
Stichwort: Hardware-Hilfe  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de). Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Als Hardwareanforderung gibt Hersteller Ubi Soft folgende Daten an: 800 MHz oder schnellerer Intel Pentium III oder AMD-Athlon-Prozessor, 256 MB RAM, Geforce2 GTS, ATI Radeon 7500 oder besser. Damit hätte Ihr PC die Mindestanforderung erfüllt. Um aber die speziellen DirectX-8-Grafikeffekte von Morrowind sehen zu können, brauchen Sie auch eine DX8-Grafikkarte. Für Ihren PC empfehlen wir Ihnen entweder eine günstige Geforce3 oder Geforce3 Ti-200 aus den Restbeständen Ihres PC-Händlers.



**MEHRWERT** Für die volle Grafikpracht brauchen Sie in Morrowind eine DirectX-8-Grafikkarte mit so genannten Pixel Shadern und Vertex Shadern.



# 1&1 Internet.DSL

bis zu 768 kbit/s

# DSL

**Highspeed-Internet mit bis zu 768 kbit/s!**

**Jetzt günstig in DSL starten!**  
**Einsteiger-Aktion nur bis 31.12.02:**

**DSL-Modems  
für 0,- €\*!**

## **Starten Sie jetzt mit 1&1 ins DSL-Highspeed-Internet!**

**Ob und wann Sie T-DSL nutzen können prüfen Sie am besten gleich im Internet.**

**1&1 ist der zweitgrößte Anbieter von DSL-Internet-Zugängen in Deutschland. Hunderttausende Kunden nutzen bereits 1&1 Internet.DSL und sind von der Schnelligkeit begeistert. Und von den vielen 1&1 Mehrwerten und den günstigen Tarifen – vom Zeittarif für 9,90 €/Monat\* bis zur grenzenlosen Flatrate! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den weitere Kosten entstehen. 1&1 meldet Sie auf Wunsch gerne dazu an und übernimmt alle Anmelde-Formalitäten.**

### **DSL-Einsteiger-Aktion – nur bis 31.12.02:**

**Wer clever ist, bestellt jetzt 1&1 Internet.DSL mit T-DSL! Denn im Rahmen der großen 1&1 Einsteiger-Aktion gibt's bis zum 31.12.02 DSL-Modems für 0,- €\*! Sie sparen bis zu 199,90 €\*!**

**Weitere Infos und Direktanmeldung unter  
01 80/5 60 54 05 (0,12 €/Min.) oder im Internet:**

# 1&1

# www.1und1.com/dsl

\* Modem-Preis 0,- €, statt 199,90 €, nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu T-DSL und 1&1 Internet.DSL 9,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden im Monat, jede weitere Minute nur 0,5 Ct; 3 Monate Mindestvertragslaufzeit, 1 Monat Kündigungsfrist. T-DSL ab 9,99 € zu Ihrem bestehenden T-ISDN XXL-Anschluss. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 74,95 €.



# Äktschn Män

# Prinzregent Geschäftlhuber

TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET  
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNTACK.DE  
(C) 2002. ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER GESCHAH: DER OBER-OBERBAVER FRANZ-XAVER GESCHÄFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT. DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBER-BAVERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSWURST FRÜH, MITTAG UND ABENDS, OKTOBERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND IMMER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABWINKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUF SEIN KONTO: UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERRSCHAFT. WENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE PC-ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAVERISCHEN ERZSCHUFT ZU VIEL, VIEL ZU VIEL. ALSO: AUS DEM WEG MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KORREKTEN BESPRECHUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIEF WEISSBIECKSCHAUKNANONE?

SCHUHLATTL-BATTLEZ RESI SCHMELZ? RADIOAKTIVE LEDERHOSE? NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINEM RAD! WIRD ER KÖNIG, WEIL: TOLLE IDEE GEHABT: HESSE MIT WEISSBIECKSCHAUKNANONE BETÄUBEN. RED INS KOMA BOMBEN, DANN VERWURSTEN. HESSE IN OBERBAVERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTFÜHREN. DORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NIMMERLEIN TAG SCHMOREN LASSEN. DERWEIL WELTHERRSCHAFT VERKÜNDEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTEINIGSTE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BATJWARISIEREN, SUPERGALAXIS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VORSTELLUNG DAS. GUT NUR, DASS... ABER SEHEN SIE SELBST:



BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT GAR UNENTSCULDIET. ÜBERALL NUR SCHAUIM. EINE ADHOC-ANALYSE DER EKTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜHRT DEN SUPERSTEN ALLER SUPERHELDEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-XAVER GESCHÄFTLHUBER.



AB DIE POST NACH OBERJAMMERGAU, WO GESCHÄFTLHUBER IM GOLDE-NEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISSWURSTET.

SCHNARZ!



BRONZI!



BRONZI!



GNIZ!



GESCHÄFTLHUBER FLICHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWEIL WIRD'S FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG: HEAVY ROTATION AUF DEM HENDL-GRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.



UNTERDESSSEN IM GASTHAUS...



NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZREBENT SEINE SCHUHPLATTLBATTLER INS FELD.



A PÄCKLE SCHNELL IS SCHNELL AUFGMACHT.



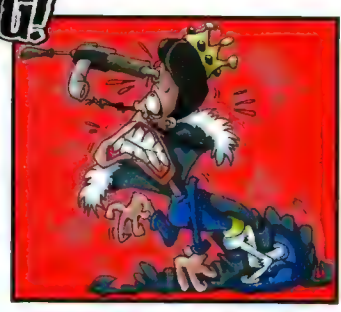
GSCHAFTLHUBER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPF: DIE TODESMÄSSIGE FREIBIERKANONE.



DANK ADVANCED B.A.U.C.H.-TECHNOLOGIE MACHT UNSER DURSTIGER HELD DIE 12-HEKTOLITER-BOMBE EASY UNSCHÄDLICH.



FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER AM ENDE? WIRD DIE ZEIT ABER REICHEN, UM DIE RED ZU RETTEN? WAS IST MIT DER VERSPROCHENEN LEDERHOSE? UND WERDEN DIE JAPANISCHEN TOURISTEN DIE GEPANSTEN WEISSWÜRSTE TATSÄCHLICH VERSEISEN?



GEGEN DAS ZAPFZEUG DES TODES HAT DER PRINZREBENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEFREIUNGSSZENEN KOMMT.



ÄRTSCHN MÄN UND ÄRTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.

NEUES DESIGN.  
KRASSE KOMMENTARE.  
KORREKTE BESPRECHUNGEN.  
KONKRETE HILFE.  
PLUS DVD NUR 4,99!



POCKETFORMAT  
+ 1 CD NUR 2,99!

ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR GARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGIEßIGEN AUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN - ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENDWO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZBÖßIGEN AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN..... KURZE PAUSE: WERBLING.



## PC-GAMES-DVD

## DEMOS

American Conquest  
Der erste Kaiser  
Gefuehrt!  
Madden NFL 2003  
Iron Storm  
Neuromania  
NHL 2003  
No One Lives Forever 2  
Unreal Tournament 2003

## VIDEO-SHOW

Actuel  
Countdown Anno 1503  
Games Convention 2002  
Das PC-Games Testcenter

Vorshow  
Age of Mythology  
Gothic 2  
No One Lives Forever 2  
Splinter Cell  
The Movies

Unreal Tournament 2003

Best  
Battlefield 1942  
Frontline Attack: War over Europe  
Hitman 2  
Icewind Dale 2  
NHL 2003  
Strategic Chaos

Schneidklinge  
Anstöß 4  
Aquinox 2: Revelation  
Asheron's Call 2  
C&C Generals  
Cold Zero  
Herr der Ringe - Making of  
James Bond 007: Nightfire

## AKTUELLE PATCHES

Age of Wonders 2 v1.1 (eu)  
America's Army v1.2.0 (e)  
America's Army v1.2.1 (e)  
Battlefield 1942 v1.1 (e)  
Der Industriegigant 2 v1.2 (d)  
Disposables 2 v1.4 von v1.3 (d)  
Divine Divinity v1.1 (d)  
Dungeon Siege v1.1.1460 (e)  
Grand Prix 4 v4.0 (e)  
MW 4 - Black Knight v1.0 (d)  
Morrowind v1.2.0722 (eu)  
NWN Updater v1.09 (e)  
Neverwinter Nights v1.21 (d)  
Neverwinter Nights v1.24 (e)  
Port Royale v1.20 (d)  
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)  
Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)  
The Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)  
UT 2003 Demo Patch #1  
Warcraft 3 v1.02 (e)  
World War 3 Black Gold v1.2 (d)

## TREIBER:

Windows 9x/NT/2000  
ATI Control Panels 6.13.10.3017  
ATI Radeon 4.13.01.9050  
ATI Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix  
ATI Radeon-Referenz-Treiber 7.74  
Creative Riva TNT - GF4 30.82  
Leadtek Riva TNT - GF4 29.42  
Nvidia 3D Stereo 30.82  
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 30.82  
Windows 2000/XP  
ATI Control Panel 6.13.10.3017  
ATI Radeon 5.13.01.6118  
ATI Radeon 6.13.10.6118  
ATI Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix  
ATI Radeon-Referenz-Treiber 7.74  
Creative Riva TNT - GF4 30.82  
Leadtek Riva TNT - GF4 29.42  
Nvidia 3D Stereo 30.82  
Nvidia Detonator (TNT - GF4) 30.82  
Nvidia Detonator (TNT - GF4) 40.41 Beta  
Nvidia WDM-Treiber 1.08

## SHAREWARE-SPIELE:

Aliensurf  
Bikez 2  
Das goldene Rad  
Der große Preis von Raddorf  
Doppelkopf Pro  
Fantasy Chess  
Grübelstein  
Murphy's Gesetz  
Pang DeLuxe  
Professor Broesel  
SameGame32  
Skat24  
The Forge  
The Little Prize-Cars  
Ultimate Breakout

## SHAREWARE-TOOLS:

0190 Warner  
Any CD  
DeskPartner  
PC Suite 602  
ScreenActivator  
ScreenActivatorDE  
SuperSpamKiller  
TippGenerator  
TV Genial  
VideoCockpit  
Webtacho

## SPECIALS:

Acrobat  
Age of Wonders Szenarien  
Army Ops Toolbox  
Asses Tweak Utility 3.64b  
Atuner 1.2.0.5  
Detonator-Lock  
DirectX 8.1b Win2k  
DirectX 8.1b Win9x\_Me  
Gamespy Arcade  
Port Royale Add-on  
Rage3D Tweaks 3.6  
Refresh Rate Fix MKII 2.00 E  
Refreshlock 2.02  
RivaTuner 2.0 RC 11.1  
TVtool 8.5  
Warcraft 3 Kampagne  
Win DVD (Trial-Version)  
WinZip

## EXKLUSIV-DEMO | UNREAL TOURNAMENT 2003

**Y**ou have won the match! Exklusiv für PC-Games-Leser öffnet sich in diesem Monat die Pforte zu den neuen Unreal-Kampfarenen: Während „Antalus“ und „Asbestos“ zum Deathmatch-Spiel einladen, gilt es bei „Citadel“, die Flagge des Gegners ins eigene Lager zu holen. „Anubis“ stellt den neuen Spielmodus „Bombing Run“ vor. Sie können via LAN, Internet oder gegen Bots spielen. Achtung: DirectX 8.1b wird vorausgesetzt.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 733, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 300 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
[Leertaste]	Springen
[Mausklick]	Primäre Feuerfunktion
[Mausklick]	Sekundäre Feuerfunktion

## TIPPS ZUR DEMO-VERSION

## DIE SPECIAL MOVES

Ausführbar bei 100 Adrenalin-Punkten über die Bewegungstasten

Berserker	Vor, Vor, Zurück, Zurück
Unsichtbarkeit	Rechts, Rechts, Links, Links
Verteidigung	Zurück, Zurück, Zurück, Zurück
Geschwindigkeit	Vor, Vor, Vor, Vor
Doppel-Sprung	Sprungtaste, am höchsten Punkt noch einmal Sprungtaste
Doppel-Dodge	Zweimal kurz hintereinander eine der Bewegungstasten
Dodge-Sprung	Dodge ausführen und vor der Landung Sprungtaste drücken
Mauer-Sprung	Schräg an eine Mauer springen. Nochmal die Sprungtaste und die entgegengesetzte Seitwärtsbewegungstaste (wenn die Mauer rechts ist, Sprung- und Bewegungstaste links)
Lift-Sprung	Kurz vor der höchsten Stelle des Lifts die Sprungtaste betätigen
Schild-Sprung	Die Shield-Gun im primären Modus aufladen, auf den Boden zielen, auslösen und danach Sprungtaste drücken

## KONSOLEN-BEFEHLE

Öffnen Sie die Programm-Konsole mit der Ö-Taste, geben Sie einen der Befehle ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Die mit \* gekennzeichneten Befehle sind nur im Bot-Match verfügbar.



GOD*	Gott-Modus, Unverwundbarkeit
FLY*	Herumfliegen
WALK*	Bringt Sie wieder auf den Boden
LOADED*	Alle Waffen, volle Munition, 100 Adrenalin-Punkte
STAT FPS	Zeigt Bilder pro Sekunde an
STAT NET	Zeigt den Netzwerk-Status an
SLOMO 1*	Normale Spielgeschwindigkeit
SLOMO 2*	Doppelte Spielgeschwindigkeit
SLOMO 5*	Halbierte Spielgeschwindigkeit
BEHINDVIEW 1*	Wechselt zur Verfolger-Perspektive
BEHINDVIEW 0*	Wechselt zur Ich-Perspektive

## REDEEMER-GEHEIMWAFFE IN DER DEMO-VERSION

Öffnen Sie die Datei „User.ini“ im Verzeichnis „System“ mit einem Text-Editor. Fügen Sie folgende Zeile ein:

```
Z=set XWeapons.Rocketlauncher FireModeClass class 'XWeapons.RedeemerFire' | set XWeapons.RedeemerGuidedFire AmmoClass Class 'XWeapons.RocketAmmo'
```

„Z“ steht für eine beliebige Taste, mit der Sie nun die Atom-Munition des Redeemer mit dem Raketenwerfer abfeuern können.



## MADDEN NFL 2003

**W**ährend Eierlaufen in Deutschland nur als harmloses Spiel für Kindergeburtstage bekannt ist, wird in den USA ein knallharter Sport daraus – den Electronic Arts mit der NFL-Reihe würdigt. In der Demo zur 2003er-Fassung trainieren Sie einen Spieler darin, Bälle abzufangen, und begleiten anschließend die American-Football-Teams „New England Patriots“ und „St. Louis Rams“ durch eines ihrer Matches.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 54 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Pfeil nach oben]	Spieler nach „oben“ bewegen
[Pfeil nach unten]	Spieler nach „unten“ bewegen
[Pfeil nach rechts]	Spieler nach rechts bewegen
[Pfeil nach links]	Spieler nach links bewegen
[Enter]	Ball fangen





## NHL 2003



CD &amp; DVD

**B**ringen Sie das Eis zum Glühen! NHL 2003 begeistert wieder einmal mit fotorealistischen Grafiken und einem herausragenden Gameplay. Verschaffen Sie sich anhand unserer spielbaren Demo einen ersten Eindruck dieser gelungenen Eishockey-Simulation aus dem Hause EA Sports. Zwei Teams stehen zur Auswahl, die Carolina Hurricanes sowie die Detroit Red Wings.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600, 128 MB RAM  
HD: 100 MB  
3D-Unterstützung: Direct3D

## SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion  
↑/↓/←/→ Nach oben/unten/links/rechts  
C Passen/Spieler wechseln  
Space Schuss/Halten, Haken  
R Antritt/Body Check

## AMERICAN CONQUEST



DVD

**B**is zu 16.000 Einheiten werden Sie in der Vollversion von American Conquest gleichzeitig in die Schlacht schicken können. Einen Vorgesmack darauf gibt diese deutschsprachige Demo, in der Sie als spanischer Eroberer Francisco de Monteo die Maya-Zivilisation auf Yacutan erobern. Neben dem Singleplayer-Modus dürfen Sie per Internet oder LAN auch den Multiplayer-Part des Strategiespiels antesten.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: -  
HD: 400 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion  
↑ Einheiten und Schaltflächen auswählen  
↓ Marschziel für Einheiten festlegen

## GEFEUERT!

CD &amp; DVD

**D**eine Kündigung kommt Oktober 2002 ...", verspricht Blackstar Interactive – und meint damit die Vollversion von Gefeuert! Dein letzter Tag. Die Demo gibt es jetzt schon bei uns: In drei Levels dürfen Sie sich als frisch entlassener Jo Bless an Ihren Ex-Kollegen und Ihrem Arbeitgeber rächen. Zu den insgesamt 50 ausführbaren Aktionen gehören beispielsweise das Überhitzen von Herd- sowie das Löschen von Festplatten.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Keine  
HD: 136 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion  
↑ und ↓ Gegenstand auswählen und Aktion ausführen  
→ Jo zu einem Zielpunkt bewegen

## BEACHLIFE

DVD

**W**ährend in Deutschland der Herbst Einzug hält, wird es mit PC Games wieder Sommer – das Ferienparadies-Insel Tinsay wartet auf Sie: Bauen Sie für die Badegäste Attraktionen auf, versorgen Sie sie mit Bier und kümmern Sie sich um anfallenden Abfall! Nebenbei beobachten Sie bei Tag-, Nacht- und Wetterwechsel, wie immer neue Urlauber anreisen, sich auf Ihrer Insel vergnügen und von Haien verspeist werden.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: -  
HD: 400 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion  
Mausbewegung Scrollen  
→ Gebäude rotieren  
↑ Schaltflächen und Objekte auswählen

# Sony Music Media

## presents ...

Alternative Moments III

Dream Dance Vol. 25

Hörsturz Vol. 4

Tunnel Trance Force Vol. 22



## TOP-10-DEMOS

## PLATZ

- 1 Unreal Tournament 2003
- 2 No One Lives Forever 2
- 3 Madden NFL 2003
- 4 Beachlife
- 5 NHL 2003
- 6 American Conquest
- 7 Iron Storm
- 8 Der erste Kaiser
- 9 Gefeuert!
- 10 Necromania



## CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools &amp; Treiber

## TOP-DEMO | IRON STORM

**D**as geht an die Substanz. Seit nunmehr 50 Jahren tobt der Erste Weltkrieg. Aber nicht mehr lange. Denn Sie, James Anderson, sollen den Machenschaften des gemeinen Baron Nikolai Aleksandrovitch Ugenberg ein für alle Mal ein Ende bereiten. In der Demo dürfen Sie zwei Missionen antesten sowie einen Blick auf den Mehrspielermodus werfen. Die Sprache können Sie im Konfigurationsmenü auf Deutsch umstellen.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 200 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Vorwärts
	Rückwärts
	Schritt links
	Schritt rechts
	Erste Feuertaste
	Zweite Feuertaste



DVD &amp; Abo-CD

## DER ERSTE KAISER

**I**mpressions Games und der Städtebau auf Chinesisch: Mit **Der erste Kaiser** liefern die Macher von **Zeus und Pharaon** den fernöstlichen Beitrag zu ihrer Aufbau-Strategie-Reihe um antikes Wohnen. In der englischen Demo wartet in Form eines sechsteiligen Tutorials die Xia-Dynastie auf Sie. Nach der Lehrstunde dürfen Sie via LAN-Multiplayer-Modus mit bis zu sieben Mitspielern in der Shang-Dynastie um die Wette bauen.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Keine  
HD: 400 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Icons und Spiel-Elemente auswählen
Pfeiltasten	Karte scrollen



DVD &amp; Abo-CD

## NECROMANIA

**I**n der Demo des Action-RPGs **Necromania** schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Ork-Kriegers, Skeletts oder Ritters. Anschließend suchen Sie die Umgebung nach Schlüsseln ab, mit deren Hilfe Sie in eine neue Spielwelt gelangen. Natürlich sind Sie nicht alleine, denn fiese Steingolems, Magier und andere Widersacher stellen sich Ihnen in den Weg. Am Ende eines jeden Levels erhält Ihr Charakter ein Upgrade.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 96 MB

## SPIELSTEUERUNG

	Laufrichtung
	Kampf
	Tür öffnen

DVD &amp; Abo-CD

## PC-GAMES-CD-ROM

## DEMOS

Der erste Kaiser (nur Bonus-CD)  
Gefeuert!  
Iron Storm (nur Bonus-CD)  
Madden NFL 2003  
Necromania (nur Bonus-CD)  
NHL 2003  
No One Lives Forever 2  
Unreal Tournament 2003

## VIDEOS

AKTUELL  
Anno 1503  
Games Convention 2003 (nur Bonus-CD)  
Das PCG-Testcenter

## Vorschau

Splinter Cell  
The Movies

## Test

Battlefield 1942  
Frontline Attack: War over Europe  
Icewind Dale 2

## PATCHES &amp; TREIBER

Age of Wonders 2 - The Wizard's Throne v1.1 (eu)  
America's Army v1.2.0 von v1.1.1 (e)  
America's Army v1.2.1 (e)

Battlefield 1942 MP Demo v1.1 (e)  
Der Industriegigant 2 v1.2 (d)  
Grand Prix v4.0 (e)  
Morrowind v1.2.0722 (eu)  
Neverwinter Nights v1.21 (d)  
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)  
World War 3 Black Gold v1.2 (d)

## WINDOWS 9X UND ME:

ATI Radeon-Referenz-Treiber 7.74  
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82

## WINDOWS 2000 UND XP:

ATI Radeon-Referenz-Treiber 7.74 Win2k  
ATI Radeon-Referenz-Treiber 7.74 WinXP  
Nvidia Detonator (TNT - Geforce4) 30.82

## NOLF 2 OHIO

**L**ust auf ein Wiedersehen mit der wohl süßesten Pixel-Agentin aller Zeiten? Ja? Dann installieren Sie unbedingt unsere Demo-version zu **NOLF 2**. In einem spielbaren Level prügeln Sie sich auf einem Campingplatz in Ohio mit fiesen Ninja-Bräuten. Übrigens sollten Sie obendrein auf herumfliegende Gegenstände aufpassen. Es tobt nämlich ein kräftiger Tornado. Wir wünschen viel Spaß mit Cate.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 95 MB

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
w	Vorwärts
a	Rückwärts
s	Schritt links
d	Schritte rechts
i	Springen
o	Schießen
r	Aktion

DVD &amp; CD

## Umtauschcoupon

Name \_\_\_\_\_ Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Fehlerbeschreibung \_\_\_\_\_

Nr. der Ausgabe: \_\_\_\_\_

☐ PCG-Net-CD

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,  
Reklamation  
Dr.-Mack-Str. 77  
90762 Fürth

\* Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.



# Grafikkarten zu gewinnen

**Zehn teure Grafikkarten suchen ein Zuhause.** Vielleicht ist Ihr PC das richtige?

Zusammen mit PC Games und Gainward haben Sie in diesem Monat die Möglichkeit, Ihren PC mit einer neuen High-End-Grafikkarte aufzurüsten, denn wir verlosen zehn GeForce4-Ti-

4600-Grafikkarten im Gesamtwert von 4.000 Euro. Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

## Die Preise:

## 10x Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample

Die Ultra/750 XP Golden Sample besitzt Nvidias schnellsten GeForce4-Grafikchip, 128 MByte Hochleistungs-DDR-Speicher, einen TV-Eingang sowie TV-Ausgang, die Nview-Funktionalität für den komfortablen Parallelbetrieb von mehreren Bildschirmen (CRT/TFT) an einer Grafikkarte und einen Anschluss für 3D-Shutterbrillen.

### Erstklassige 3D-Grafik

Die Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample bietet Ihnen alle Features, die eine aktuelle High-Performance-Grafikkarte braucht: DirectX-8-Effekte werden dank Vertex Shader und Pixel Shader berechnet und sorgen nicht nur in aktuellen 3D-Spielen wie **Morrowind** oder **Neverwinter Nights** für deutlich mehr Realismus und schnelle 3D-Grafik.

### Dicke Hardware-Ausstattung

Mit 128 MByte DDR-Grafikspeicher ist die Ultra/750 XP Golden Sample vermutlich die schnellste Grafikkarte ihrer Bauart, nicht zuletzt dank der speziell ausgewählten Grafikchips, die über dem von Nvidia empfohlenen Standardtakt arbeiten. Als separate Upgrade-Lösung bietet Gainward 3D-Shutterbrillen an, mit denen Sie 3D-Spiele räumlich darstellen können.

### Problemloser Multimonitor-Betrieb

Nview ist ein Feature, mit dem Sie zwei Ausgabegeräte (Fernseher oder Monitor) an die Grafikkarte anschließen können. Der Windows-Bildschirm wird auf Wunsch geteilt und Sie können dann sogar die doppelte Desktop-Fläche nutzen.

### Leichte Video-Bearbeitung

Der TV-Eingang und die FireWire-Steckkarte (ebenfalls enthalten) ermöglichen es Ihnen, Videodateien sehr einfach mit dem PC aufzunehmen und weiterzuverarbeiten. Der Grafikkarte selbst liegt neben passenden Treibern für Windows 95/98/Me/2000/XP auch ein Software-DVD-Player und ein leistungsfähiges Softwarepaket zur Videobearbeitung bei.

### Übertaktung? Kein Problem!

Mit der Tuning-Software „EXPERTool“ beeinflussen Sie problemlos die Taktfrequenzen von Grafik-Chip und -Speicher. Für Einsteiger bietet Gainward einen Sicherheitsmodus, der die Karte mit dem Standardtakt betreibt. Fortgeschrittene nutzen die „Erweiterten Einstellungen“, um in hohen Auflösungen bei 32 Bit noch mehr 3D-Leistung aus der Platine zu kitzeln.



### TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Gainward Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Oktober 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.



Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**  
Redaktion PC Games  
Feedback  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

## ZU IHRER PERSON

### Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre  
☐ 17 bis 20 Jahre  
☐ 21 bis 29 Jahre  
☐ 30 bis 39 Jahre  
☐ 40 Jahre und älter

### Ihr Beruf?

- ☐ Schüler  
☐ Auszubildender  
☐ Student ☐ Angestellter  
☐ Leitender Angestellter  
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).

### Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):

- ☐ Medieval: Total War  
☐ Das Ding  
☐ Neocron  
☐ NHL 2003

### Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nicht ausprobiert

### Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

### Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

### Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

### Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

### Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?

- ☐ Ja  
☐ Nein

### Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

- \_\_\_\_\_

### Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

- \_\_\_\_\_

### Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

- \_\_\_\_\_

### Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

- \_\_\_\_\_

### Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

- \_\_\_\_\_

### Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

- \_\_\_\_\_

### Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)

- ☐ Aufbau-Strategie  
☐ Wirtschaftssimulation  
☐ Echtzeit-Strategie  
☐ Taktikspiele  
☐ Runden-Strategie  
☐ Ego-Shooter  
☐ Taktik-Shooter  
☐ Sci-Fi-Action  
☐ Action-Adventures  
☐ Militärische Simulationen  
☐ Geschicklichkeit  
☐ Adventures  
☐ Rollenspiele  
☐ Action-Rollenspiele  
☐ Online-Rollenspiele  
☐ Fußball-Spiele  
☐ American Sports  
☐ Sport-Simulationen  
☐ Motorsport  
☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: \_\_\_\_\_  
Inserent: \_\_\_\_\_  
Seite: \_\_\_\_\_

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: .....  
Vorname: .....  
Adresse: .....  
Telefon: .....  
Beruf: .....  
Alter: .....  
E-Mail: .....



**You  
are  
too  
intelligent  
for  
stupid  
TV.**

**Follow  
the **





# Leser fragen, PC Games antwortet

## 2D oder 3D?

Betreff: Leserbrief von Uwe Hösel

Ich finde auch, dass die Grafik von 2D-Spielen viel schöner ist. Bei *Age of Empires 2* kann man jeden Korb auf dem Marktplatz sehen und die Gebäude und Menschen sehen viel realistischer aus. Bei den 3D-Spielen sehen die Figuren viel zu kantig aus, irgendwie unrealistisch. Auch bei *Warcraft 3* sind die Bäume unrealistisch kantig. Zwar haben sich 3D-Spiele verbessert, aber dazu benötigt man wieder aktuelle Hardware. Diesen Wettlauf kann nicht jeder mithalten. Ich spiele am liebsten 2D-Spiele und freue mich auf *Anno 1503*.

KATRIN LAPP, PER E-MAIL

Seit mittlerweile fast 18 Jahren spiele ich nun am PC. Auch ich bin davon überzeugt, dass 2D-Spiele vom Markt einfach vernachlässigt werden. Klassische 2D-Adventures zum Beispiel sind so selten anzutreffen wie der Imperator im Schlafanzug. Wo sind die Zeiten eines *Monkey Island 2* oder *Baphomeths Fluch* geblieben? Charles Cecil von Revolution hat in eurem Interview gemeint, man wäre bei 2D-Adventures am Limit angelangt; es gäbe keine technische Steigerung mehr. Sind die Spiele es deswegen nicht mehr wert, ent-

**SCHÖNHEITSWETTBEWERB** 2D oder 3D – die Meinungen sind geteilt.

wickelt zu werden? Erzeugt 3D automatisch mehr Spielspaß? Ich glaube nicht. *Runaway* wird hoffentlich demnächst beweisen, dass es nicht unbedingt 3D sein muss. Das Spieldesign macht ein Spiel aus, und nicht die Technik.

ROLF-JÜRGEN HORNASEK

Der Meinung von Herrn Uwe Hösel kann ich mich nun gar nicht anschließen, was das Thema 2 oder 3D betrifft. Als Erstes muss man es einfach hinnehmen, dass das der technische Fortschritt ist. Es wäre das Gleiche, gegen das Farbfernsehen zu wettern, weil Schwarzweiß-Bilder viel intensiver wirken können, was ja in der Tat der Fall sein kann – oft genug werden ja auch heute in Filmen Schwarzweiß-Szenen eingebaut oder gar noch komplett schwarzweiß gedreht, siehe *Schindlers Liste*. Aber trotz der enormen Tiefe solcher Szenen möchte wohl keiner auf farbige Filme verzichten. Des Weiteren beklagt der Herr Hösel das unerträgliche Ruckeln der neuen 3D-Spiele. Herr Hösel, was haben Sie denn für einen Rechner? Also, mit meinem 1,1-GHz-Rechner und einer Geforce3 Ti-200 spiele ich ein *GTA 3*, *Jedi Outcast* & Co. bei vollen Details ruckelfrei. Und jetzt das Wichtigste in meinen Augen: Ja ja, so ein 2D-Spiel kann schon echt unterhaltsam sein. Aber was macht ein verdammt gutes Spiel aus? Es soll mich nicht nur unterhalten, ich möchte völlig in diese Welt eintauchen, es soll mich fesseln wie ein *Half-Life*, es soll mich vom Stuhl hochschrecken wie ein *Aliens vs. Predator 2*, es soll mich verzaubern wie ein *Zanzarah*, es soll mich beklemmen wie der Angriff auf Omaha Beach eines *Medal of Honor: AA*, es soll mir freie Welten eröffnen wie ein *GTA 3*. Lieber Herr Hösel, Ihre in Nostalgie schwelenden Gedanken in Ehren, aber das, was eben genannte Spiele und noch viele mehr in mir an Spannung, Freude und Faszination hervorgerufen haben, davon kann ein alter 2D-Titel nur träumen.

THOMAS KREMSER, PER E-MAIL

## Das Milchmädchen

Betreff: Testbericht Mafia

Ich lese eure Zeitschrift sehr gerne, allerdings habe ich mit dem Testcenter ein Problem (Beispiel *Mafia*): Der Abschnitt „Steuerung“ hat eigentlich  $89+80+78=247$ ; geteilt durch drei macht das 82,3. Sie bewerten aber mit 81! Der Abschnitt „Spieldesign“ hat demnach auch 75,4 und nicht 88. Diese Frage tritt natürlich auch beim Testurteil auf.

THOMAS KNECHT, PER E-MAIL

Genauso wie eine Spielspaß-Wertung nicht die Summe aus Grafik, Sound, Steuerung etc. sein kann, genauso wenig setzt sich beispielsweise die Grafik-Wertung aus „Animationen + Effekte + Detailgrad + ...“ zusammen – Spielspaß kann man nicht „berechnen“. Jeder wird schon tolle Spiele mit schlechter Grafik oder miese Spiele mit brillanter Grafik gesehen haben. Hm, wie kommen dann die Redakteure von PC Games trotzdem auf eine prozentgenaue Grafik-Wertung? Ganz einfach: Wir vergleichen das zu bewertende Spiel mit ähnlichen Titeln (also etwa *Warcraft 3* mit *Empire Earth*). So kann sich der Leser eine sehr genaue Vorstellung davon machen, wie groß der qualitative Abstand in den einzelnen Disziplinen ausfällt. Und das ganz ohne Taschenrechner und komplizierte Formeln.

## Das Schäufole

Betreff: Editorial PC Games 10/02

Also mein Vorschlag für das fränkische Schäufole ist zwar bestimmt nicht der beste, aber trotzdem:

Ein fränkisches Schäufole ist ein „half through-roasted orc meat“.

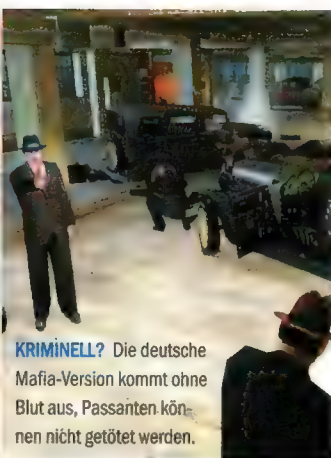
RAINER LIESSEM, PER E-MAIL







**MAHLZEIT** Der Spieldesigner von Vietcong (links im Bild) sezziert ein Orc-Schäufele.



**KRIMINELL?** Die deutsche Mafia-Version kommt ohne Blut aus, Passanten können nicht getötet werden.

Eine perfekte Übersetzung, wie Rüdiger findet – das gemeinsam mit den **Vietcong**-Machern verzehrte Schäufele erinnerte tatsächlich geschmacklich mehr an Orc- als an Schweinefleisch (nein, wir nennen nicht den Namen der Gaststätte).

lich sein sollen, kommen die Publisher um solche Maßnahmen nicht herum. Deshalb wäre es doch sehr ungerecht, die Hersteller dafür auch noch zu bestrafen, oder?

## Strafpunkte

Betreff: Testbericht Mafia

Ich hätte einen Vorschlag zu eurem Wertungssystem: Meiner Meinung nach solltet ihr eine Minderung der Gesamtwertung eines Spiels in Betracht ziehen, wenn es sich um eine für den deutschen Markt angepasste Version handelt. Ich halte je nach „Schwere des Eingriffs“ einen Abzug von bis zu fünf Prozent für gerechtfertigt. Schließlich wird dem (deutschen) Kunden ein nicht vollständiges Spiel zum vollständigen Preis angeboten. Aber bei diesen Fassungen handelt es sich nicht mehr um das Originalspiel, sondern um ein gekürztes, verfälschtes oder sonstige verändertes Spiel. Ich finde, wenn ein Spielehersteller sich solcher Mittel bedient, muss er auch mit einer verminderten Wertung klarkommen.

M. WOLFF, PER E-MAIL

Verführerische Idee – doch die Eingriffe der Hersteller geschehen nicht ganz freiwillig. Um den strengen Jugendschutzgesetzen zu genügen und einer Indizierung vorzubeugen, werden (bis auf ganz wenige, mutige Ausnahmen) Entschärfungen vorgenommen. Typische Beispiele: kein oder umgefärbtes Blut, keine Schreie, keine übertriebenen Todes-Animationen. Wenn Spiele wie **Mafia**, **GTA 3**, **Medal of Honor: Allied Assault** oder auch **Unreal Tournament 2003** künftig für jedermann erhält-

## Ich mag MAG!

Betreff: MAG!-Video auf DVD

Als ich auf der Jubiläums-DVD-Hülle „**MAG!**“ las, freute ich mich, nach Jahren doch noch die Vollversion endlich mal spielen zu können. Leider musste ich feststellen dass nach „**MAG!**“ noch „Das Kult-Video“ folgte. Enttäuscht kramte ich dann die **MAG!**-Demo von der PC Games 5/96 wieder raus. Mit dieser Demo des doch eigentlich recht unspektakulären Spiels hatte ich damals Tage verbracht. Aber beim Installieren erscheint im DOS-Fenster „Runtime error 200 at 07EB:0091“. Gibt es irgendeine Möglichkeit, ein altes MS-DOS-Spiel wie **MAG!** auf heutigen PCs zum Laufen zu bringen? **MAG!** hätte wirklich sehr gut zur Jubiläumsausgabe gepasst ...

CHRISTOPH WOEST, PER E-MAIL

Wir hatten uns tatsächlich um die Rechte zu diesem Klassiker bemüht. Leider mussten wir bei den Tests feststellen, dass **MAG!** auf modernen Windows-PCs nicht mehr lauffähig ist. Nur auf einem Uralt-Laptop mit installiertem Windows 95 und Eingriffen in Datei-Dinosaurier wie **AUTOEXEC.BAT** und **CONFIG.SYS** funktionierte das Spiel. Das wollten wir den PC-Games-Lesern nicht zumuten. Deshalb haben wir zumindest die kultigen Videos auf die DVD gepackt.

## Das Jubel-äum

Betreff: 10-jähriges PC-Games-Jubiläum

Sehr geehrte Redaktion von PC Games und PC Games Online, herzlichen Glückwunsch zu eurem Jubiläum!!! Ich bin seit der Ausgabe 12/97 euer treuer Leser – also schon knappe fünf Jahre. Seit kurzem bin ich auch in eurer Community. Ich muss euch ganz viel Lob zu eurem Online-Auftritt und eurem Heft aussprechen. Die Aufmachung eures Hefts und eure Page ist leicht und übersichtlich. Eure Berichte, Reportagen und Tests sind seriös und informativ. Man merkt, dass ihr selbst Spieler seid, und wenn ihr ganz begeistert von einem Spiel schreibt, dann überträgt sich diese Begeisterung auch auf eure Leser. Macht weiter so!

Diesen Brief drucken wir stellvertretend für die vielen Leser, die uns Glückwünsche per E-Mail, Fax oder Brief übermittelten – vielen Dank dafür im Namen des gesamten Teams.

## Die Fragestunde

Betreff: „Making of PC Games“-Video

1. Wie schafft ihr es zeitlich, Monat für Monat die vielen Leistungs-Checks zu erstellen? 2. Wie gelangt ihr an die Lösungen zu aktuellen Spielen? Es ist doch sicher schwierig, den optimalen Lösungsweg für ein Spiel zu finden. Bekommt ihr da Hilfe von den Herstellern? 3. Ihr habt in der Geburtstagsausgabe die deutsche Version von **Mafia** getestet. Warum zeigt das Video eine englische Version? 4. Kann es sein, dass ihr bei der Aufnahme der Videos cheatet? Denn in irgendeinem Video über ein Actionspiel stand in der linken oberen Ecke etwas, das aussah wie „&#8222;God Mode On&#8222;!!“ 5. Könnt ihr eventuell den Pocket Guide um ein paar Seiten aufstocken und dafür die Schriftgröße vergrößern??

JAKOB REUTER, REICHENBACH

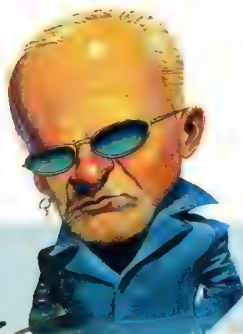
1. Wir haben dafür eine eigene Abteilung: Sascha Pilling betreut unser Testlabor und ist fast den ganzen Monat über damit beschäftigt, die Performance unserer Testmuster mit den gängigsten Konfigurationen festzustellen. 2. Um die Tipps kümmern sich Florian Weidhase und sein Team. In tage- und nächtelanger Arbeit werden die Komplettlösungen parallel zu den Tests erstellt, damit die Tricks pünktlich zur Veröffentlichung des Spiels vorliegen. Aufgrund der langjährigen Kontakte zu den Entwicklern werden wir dabei natürlich oft unterstützt. 3. Die englische Version lag früher vor als die deutsche. Daher ist das Video mit der englischen, der eigentliche Test mit der deutschen Fassung entstanden. 4. Wenn ein Redakteur besonders schöne Stellen im Spiel zeigen möchte, greift er gern mal zu Cheats. Aber das sind Ausnahmen. 5. Machen wir.

**Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:**

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbrief, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.  
E-Mail: [leserbrief@pcgames.de](mailto:leserbrief@pcgames.de) oder [chefredaktion@pcgames.de](mailto:chefredaktion@pcgames.de). Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Be-teiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter [www.pcgames.de/](http://www.pcgames.de/)



## ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN  
RAINER ROSSHIRT

Haben Sie auch schon mal Ihren Kollegen am Tisch gegenüber per E-Mail gefragt, ob er mit Ihnen eine Zigarette rauchen geht? Sicher haben Sie das. Und als Antwort kam garantiert eine Mail mit dem Text „in 5 Minuten“. Und so etwas finden Sie normal?

Eigentlich liebe ich Computer und bin für mein Leben gern online. Leider konfrontiert uns ein grausames Schicksal immer wieder mit Low-Techs und man wird gezwungen, über althergebrachte Werte nachzudenken. Ich verbringe Nächte damit, mit Freunden in aller Welt zu chatten, aber erst neulich ist mir aufgefallen, dass ich mit meiner Nachbarin das letzte Mal 1998 gesprochen habe – und das auch nur, weil ihre Mülltonne brannte. Ist euch in diesem Zusammenhang je aufgefallen, dass man zwar Pizzas, Autos, Bücher und anderen Rödel problemlos per Internet ordern kann, aber die Technik kläglich versagt, wenn man die Feuerwehr online benachrichtigen will? Die größte private Katastrophe war, als ich im März 2001 den kompletten Verlust meiner gesamten Bookmarks zu beklagen hatte, und dass man Solitaire mit echten Karten spielen kann, habe ich inzwischen vergessen. Hand aufs Herz – wer von euch kann noch auswendig sagen, wie viel ein Brief, das ist so eine Art E-Mail, allerdings vollständig aus Hardware, welche per Hand (!) zugestellt wird, kostet? Wenn man meine Freunde (ja, selbst ich habe zwei) fragt, was ich denn beruflich mache, kommen nur wirre Umschreibungen heraus, aus denen man immer die Wörter „Computer“, „E-Mails“ und „irgend so was“ entnehmen kann. Als ich neulich beim Versuch, eine Telefonzelle zu bedienen, kläglich scheiterte (ich konnte einfach das Display nicht finden, und das Mistding erkannte mein Passwort nicht), habe ich beschlossen, dass es höchste Zeit für einen Urlaub wäre. Wer kann mir Reiseziele nennen, an denen es garantiert keine Computer gibt – und, vor allem, wer kann mir helfen, dort zu überleben?

## E-MAIL &amp; POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer  
Computec Media AG / PC Games  
Dr.-Mack-Strasse 77  
90762 Fürth

## Bewerbung

Hallo PC Games!

Hiermit bewerbe ich mich bei euch. Ich mach euch in jedem Ego-Shooter Blatt. Da ich nicht gern schreibe, habe ich auf einen Probetext verzichtet. Ich wäre ich die Idealbesetzung für den Job als Volontär, denn ich kann super zocken! Schreibt mir schnell zurück.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, EUER ERWIN

Das hast du vollkommen richtig gemacht! Wer erwartet denn schon bei einer Bewerbung so etwas wie ein richtiges Anschreiben, Lebenslauf, Zeugnisse und andere unwichtige Kleinigkeiten? Du hast mustergültig durchschaut, dass ein Volontär bei uns auch keineswegs viel schreibt – dazu haben wir ja die Redakteure. Unsere Volontäre setzen wir überwiegend dazu ein, um die aktuellsten Games zu spielen – natürlich nur die, welche ihnen auch angenehm sind. Wir wollten dir schon, wie gewünscht, zurückschreiben, um zu klären, wie wir hier dein Büro (mit Altstadtblick) einrichten sollen, welchen Dienstwagen du möchtest und ob dir eine Sekretärin genügt – da ist unserem von Freudentränen umflorten Blick in letzter Sekunde noch etwas aufgefallen. Leider machst du uns nur Blatt. Wir hatten uns da eigentlich etwas mehr versprochen – ein paar Blätter sollten es schon sein. Ich fürchte, wir können aus diesem Grund deine Bewerbung leider nicht berücksichtigen.

## Tasse

He Leute!

Zunächst mal Gratulation zum „10-Jährigen“, ich bin seit dem 2. Heft als Leser/Abonnent dabei.

Ich weiß zwar, dass ihr euch oft um jeden –ZENSIERT– kümmern müsst, auch um viele E-Mails. Dem möchte ich jetzt die Krone aufsetzen und eine Frage stellen, die für mich wichtig ist. Gebt die Beantwortung einfach weiter, an jemanden, der gerade Zeit hat (gibt's den?) Also: In eurem Video auf der Jubiläums-DVD habt ihr von der Redaktion so coole, orange Kaffeetassen mit der kryptischen Schrift drauf (falscher Zeichensatz?). Da Orange meine Lieblingsfarbe ist, ich jede Kaffeetasse tausendmal am Tag benutze und euch einfach gut finde, möchte ich halt so 'ne Tasse haben. Ist ja wahrscheinlich ein Werbeexemplar, aber vielleicht kann man sie auch in irgendeinem Versand-Shop kaufen. Danke für jede Hilfe. Macht die nächsten 10 Jahre einfach weiter so. You are the best!

BESTE GRÜSSE: BODO HERTEL

Klar, haben wir jemanden, der Zeit hat. Wir haben extra für solche Anfragen einen professionellen Zeithaber im Haus. Gestatten? Mein Name ist Rosshirt. Bei dem „kryptischen“ Schriftzug handelt es sich um das Logo der Firma COMPUTEC MEDIA AG, unter deren Flagge die PC Games entsteht. Das Wort „kryptisch“ sehen wir in diesem Zusammenhang nicht sehr gerne; wir tendie-

ren eher zu den passenderen Begriffen „futuristisch“ und „individuell“! Diese Tassen gibt es nicht zu kaufen, sondern sie wurden extra (und nur für uns!) in extrem kleiner Stückzahl hergestellt und finden innerhalb des Verlages rege Verwendung. Eigentlich haben wir nicht vor, uns von einer dieser Tassen zu trennen, schon alleine, um unsere tägliche Koffeinzufuhr sicherzustellen, was ohne Verwendung dieser Tassen nicht unerhebliche Probleme aufwirft, da Pappbecher in der Vergangenheit immer wieder zu bösen Verbrennungen führten. Allerdings wäre ich bereit, unter Einsatz meines Lebens eine Tasse zu entwenden. Natürlich trenne ich mich nicht einfach so von dieser Rarität. Ich stifte sie dem Ersten, der mir für die neue Aktion mit den Leserfotos (siehe letzte Seite der Rumpelkammer) ein originelles Exponat schickt. Mir ist schon klar, dass dies jetzt für dich nicht unbedingt hilfreich ist. Aber statt traurig zu gucken, solltest du dir vielleicht besser die nächste Digicam schnappen!

## Frau Steidle

Hi Rossi,

mit der Sache, ob Rüdi Steidle eine Frau ist, kann ich euch weiterhelfen: Ein Freund von mir hat aus irgendeiner Quelle erfahren, dass die meisten Frauen Echtzeit- und Rundenstrategiespiele spielen. Da nur Frau Maueröder und Herr (Frau?) Steidle allein die Strategie-Rubrik testen, beweist mit Sicherheit, dass Steidle eine Frau. Besser wäre es aber, wenn du eine Webcam in der Dusche montierst (natürlich darf dann Rüdi davon nichts mitbekommen).

CIAO: DR.KIMBLE

Die Sache mit unserem Rüdi scheint sich zu einem Selbstläufer zu entwickeln. Nur weil jemand Strategiespiele mag, muss er ja noch lange keine Frau sein! Ich selbst schätze diese Art Spiel sehr und würde nicht einmal ansatzweise als weiblich durchgehen, wenn mich David Hamilton frisch rasiert, mit Langhaarperücke und im schwarzen Abendkleid ablichten würde. Die Sache mit



## ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

der Webcam ist eine Metzgersidee – saublöd. Ehe sich nun alle zulesenden Metzger beschwerten: Ich habe durchaus nichts gegen diesen ehrwürdigen Beruf, den ich durch rege Stützkäufe mit Leibeskräften fördere. Hierbei handelt es sich um eine bayerische Redensart – am Rande des Kalauers. Aber zurück zum Thema! Was denkst du eigentlich, was wir hier den ganzen Tag machen? Duschen, unsere Frisuren föhnen und den Teint pflegen? Seitens des Bauherren sind unsere Räumlichkeiten zwar mit Duschen ausgestattet, jedoch werden sie so gut wie nie benutzt. Bei unserer Tätigkeit pflegt man im Allgemeinen auch nicht so zu verschmutzen, dass eine Benutzung der Nasszelle unabdingbar wird. Da das Thema „Rüdi duscht“ ja schon mehrfach abgehandelt wurde, würde ich diesen pikanten, leicht ins Anrüchige abgleitenden Punkt gerne begraben – und zwar ganz tief.

## Konkurrenz

Einen herzlichen Gruß in unseren südlichen Nachbarstaat (Bayern)! Eine Frage brennt mir, als begeisterter PC-Games-Leser und Fan deiner Seiten, schon seit geraumer Zeit auf der Zunge: Wie verhältst du dich, wenn du auf der Straße einem Redakteur von \*ZENSIERT\* begegnest? Lädst du ihm auf ein kühles Bierchen ein oder rufst du in der Redaktion an und bittest um Verstärkung? Wenn die anrückt, ist der Feind erledigt und ihr verbringt die nächsten Tage in U-Haft, bis sich herausstellt, dass es Notwehr war? Ich fände es echt klasse, wenn du mir diese Frage beantwortest! In Treue ergeben

MARTIN, ERFURT

Eine sehr schwere Frage, die ich ohne Gegenfrage eigentlich nicht beantworten kann. Woran erkennt man denn einen Redakteur besagter Zeitschrift? Meines Wissens habe ich bisher nur ein einziges, lebendes Exemplar angetroffen. Dies war auf einem Flug zum Nascar-Rennen in Charlotte und ist zudem geraume Zeit her. Um ihm nicht zu schaden,

ziehe ich es vor, seinen Namen nicht zu nennen, zumal er es inzwischen ja erfolgreich verdrängt haben sollte. Besagter junger Mann und ich verbrachten einen durchaus friedlichen, harmonischen Tag zusammen und trennten uns ebenso freundlich wie gerne voneinander. Abgesehen davon bin ich wissentlich noch keinem Exemplar dieser Gattung begegnet und bin mir nicht einmal sicher, wie viele Beine sie haben. Ein Versuch von ihnen, Kontakt zu mir aufzunehmen, ist bisher nicht geschehen – zumindest nicht auf eine von mir wahrgenommene Art. Dennoch bin ich mir sicher, dass es sie geben muss. Irgendwo. Irgendwie. Die Antwort ist irgendwo da draußen. An dieser Stelle bitte die Melodie von Akte X pfeifen.

## Ist die dick, Mann

Hallo PC-Games-Redaktion!

Wie mir aufgefallen ist, wird PC Games immer ausführlicher. Ich las mir also das Inhaltsverzeichnis durch und dann stieß ich auf die Rubrik: „Was macht eigentlich ...“ Doch die Seitenzahl verblüffte mich. Angeblich ist dieses Thema nämlich auf der Seite 1948! Ich sag nur: RESPEKT!

IHR TREUER LESER: STEFFEN MAAS

Eigentlich war geplant, in dieser Ausgabe alle Namen (samt Foto und Telefonnummer) von Florian Weidhasens Groupies abzudrucken. Leider entschied die Geschäftsleitung, dass die zusätzlichen 1754 Seiten etwas zu kostenintensiv wären und nur finanziert werden könnten, wenn ich 355,6 Jahre lang auf mein Gehalt verzichten würde. Aufgrund meiner durch die Einführung des Euro zusätzlich etwas angespannten Finanzlage sah ich mich außerstande, darauf einzugehen und der Plan wurde verworfen. Bedauerlicherweise wurde im Lektorat vergessen, die Seitenzahl anzupassen.

## Cheat

Hallo PC Games!

Ich habe im August einen Cheat zu C&C 3 an euch geschickt. Mit BLZ und allem drum und dran. Es ist aber immer noch keine Überweisung erfolgt! Bitte um alsbaldige Antwort.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: FLORIAN

Au weia, ist uns das nun aber peinlich. Gerade zu C&C 3 haben wir ungefähr 6.566.783 Cheats zugeschickt bekommen. Du wirst sicher verstehen, dass es schon ein kleines Weilchen dauern kann, bis unsere Hausbank eine derartige Menge an Überweisungen abgearbeitet hat. Nachforschungen ergaben, dass dein Cheat leider Nummer 6.566.781 war. Dadurch, dass die Auszahlungen der sechsstelligen Beträge nacheinander, in Reihenfolge des Eingangs bearbeitet werden, kann es leider noch ein wenig dauern. Ich bitte um etwas Geduld.

## Sodbrennen

Ahoi Rossi!

Ich hoffe, du kannst mir helfen. Als ich die PC Games (9/2002) gelesen habe, ist mir etwas aufgefallen.

Beim Test des Spiels **Der König von Mallorca** (Seite 91) steht im Testcenter: „Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Sodbrennen oder Magenschmerzen mochten.“ Nun hab ich lange gesucht, um eines dieser beiden Spiele zu finden, doch weder in eurem Einkaufsführer noch sonstwo finde ich diese Spiele. Auch Amazon.com hat sie nicht im Sortiment. Hoffentlich kannst du mir sagen, wie ich an Magenschmerzen und/oder Sodbrennen komme.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: KLAUS

Bei „Magenschmerzen“ und „Sodbrennen“ handelt es sich keineswegs um Spiele. Vielmehr sind es Bezeichnungen für gefährliche Hangviren, welche sich per E-Mail verbreiten. Leider gibt es noch keinen Virenschanner, der diese Aus-

## PC Games-Leser des Monats

An dieser Stelle werde ich in loser Reihenfolge Bilder von Lesern vorstellen. Wer berühmt werden möchte, schickt mir sein Foto an [rossi@pcgames.de](mailto:rossi@pcgames.de) (natürlich geht es auch per Post) und wartet geduldig auf die Bittbriefe der Groupies. Den Anfang macht bei dieser Aktion „ZAM“ – Dauerchatter auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) und amtierender Meister im Chat-Kunstflug. Die beiden Fotos zeigen ihn während der Arbeit (zumindest nennt er es so) und nach seiner Mutation im PCG-Chat.

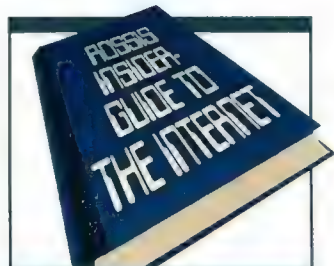






*R. Rossis*

# ROSSIS RUMPELKAMMER



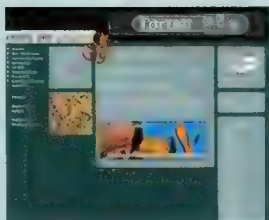
<http://www.clicktoapply.de>

Wer sich um einen Job bewirbt, hat bisweilen vielleicht Probleme, eine perfekte Bewerbung zu erstellen. Diese Seite hilft dabei und bietet zudem wertvolle Tipps.

Die perfekte Bewerbung „ganz einfach“

<http://www.knackdengoogle.de>

Wer sich für den Trendsport „googlewhacking“ interessiert und vielleicht selbst aktiv daran teilnehmen möchte, sollte unbedingt diese URL bookmarken.



<http://www.watchmedance.com>

Zu grobmotorisch, um beim nächtlichen Hotten Eindruck zu machen? Dir kann geholfen werden! Dank anschaulicher Beispiele kannst selbst du tanzen lernen. Für eventuelle Verletzungen, die beim Nachmachen entstehen, übernehme ich weder Verantwortung noch Haftung!

**WatchMeDance.com**  
Starring  
**thedancer**



geburten teuflischer Programmierkunst unschädlich machen könnte. Da ich täglich sehr viele Mails bekomme, lässt es sich auch nicht vermeiden, dass ich mir nach einem ganz normalen Arbeitstag wieder „Magenschmerzen“ und „Sodbrennen“ zugezogen habe.

## Luxemburg

„Moien“!

Das ist ein luxemburgisches Wort und ist gleichbedeutend mit dem deutschen „Guten Tag“. Ich wollt mal etwas dafür tun, dass wir Luxemburger in eurer Zeitung nicht vergessen werden. Eigentlich müssten wir daran gewöhnt sein, da wir auch sonst vergessen werden (zum Beispiel bei Gewinnspielen oder Teleshops im Fernsehen oder Internet), doch da ich jetzt schon ein paar Jahre Abonnent bin und noch NIE einen luxemburgischen Brief in irgendeiner Leserbrief-Sparte entdeckt habe, möchte ich das jetzt ändern.

EDDI

Zum Glück kann jetzt niemand meine staunenden Kinderaugen sehen. Ich habe eine Mail aus Luxemburg bekommen! Ich staunte fast so sehr wie die Fehlerkorrektur von meinem Word, welches „Luxemburg“ als unbekanntes Wort deklarierte. Ich kann mich aber noch deutlich daran erinnern, schon einmal etwas von Luxemburg gehört zu haben, allerdings hat der Lehrer damals in der Grundschule nicht sonderlich deutlich gesprochen und ich verstand das wenigste. Da ich ein wissbegieriger Mensch bin, durchforstete ich mehrmals die Landkarte, ohne fündig zu werden, bis mir auffiel, dass euer Land zu klein ist, um auf einer Karte namentlich erwähnt zu werden. Ich vermute stark, dass es sich bei „Lxbrg“ um dein Heimatland handelt. Liebe Luxemburger: Wir haben euch nicht vergessen – wir können euch schlicht nicht finden!

## Newsletter

Hallo PC Games!

Bitte den Newsletter abbestellen, danke! Habe mein Passwort und meinen Benutzernamen vergessen! Die E-Mail Adresse war damals hoovatec@hotmail oder so ähnlich. Ich benutz' die Adresse nicht mehr.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: PÖPPERL

Werter Herr Pöpperl,

natürlich würde es uns jetzt die Arbeit ungemein erleichtern, wenn Sie mir schlicht Ihren Login-Namen nennen könnten, aber ich liebe die Herausforderung. Einen „hoovatec von hotmail“ haben wir allerdings in unserer Datenbank nicht gefunden. Kein Problem – gehe ich eben alle Anmeldungen durch, welche von Hotmail sind und mit einem „h“ beginnen. Das kann ja nur wenige Stunden dauern. Es wäre zwar auch möglich, dass Sie sich selbst vom Bezug des Newsletters abmelden, indem Sie auf den entsprechenden Link am Ende desselben klicken, aber da Sie diesen E-Mail-Account ja nicht mehr nutzen, können Sie den Newsletter ja auch nicht lesen. Ich beginne zu verstehen.

## Lösungsheft

Hallo ihr,

ich wollte schon lange mal fragen, wie ihr das immer mit diesen winzigen Lösungsheftchen macht?

Ein Beispiel wäre da das neue „Warcraft 3 Kompendium“. Man kann es leicht herausziehen, ohne die Seite zu beschädigen. Aber wie klebt ihr die so perfekt sitzend ein? Ich kann mir das nicht erklären. Das wäre ein Fall für Mulder und Scully, oder??

EUER TREU ERGEBENER TONI HUTH

Uns hat es immer gestört, dass unser Florian auf Bildern, auf welchen er das Heft in der Hand hatte, immer so unproportional aussah. Also haben wir uns diese Heftchen einfallen lassen und schon wirkt alles richtig. Die Herstellung ist sehr kompliziert. Die winzigen Druckmaschinen müssen von kleinwüchsigen Zwergen gewartet werden, die nicht so leicht zu finden sind. Anfänglich übernahmen das Einkleben der Heftchen unsere Praktikanten, die wir mit Pinselchen und Klebstoff ausrüsteten. Leider funktionierte das System schon nach wenigen tausend Exemplaren nicht mehr so richtig und die Praktikanten konnten nur noch sehr mühsam und mit Gewalt von ihren Sitzen befreit werden. Inzwischen übernimmt diese Tätigkeit eine Schweizer Präzisionsmaschine, die den Klebstoff (gewonnen aus Schmetterlingsflügeln) mit Dachshaarpinseln aufträgt. Leider kann diese Maschine nur bei Windstille in Aktion treten, um nicht durch einen Luftzug einem ebenso plötzlichen, unerwarteten und extrem störenden Ortswechsel anheim zu fallen.



# Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Mini-**abo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten.

**P C Games Tipps&Tricks-Sonderheft**  
Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

**P C Games Hardware PC im Eigenbau**  
zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

**JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!  
☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten



**Vorteile des Abo:**

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de) ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)  
Kreditinstitut:  
Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



**Vorteile des Abo:**  
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de) ist fristwährend.

**PC Games im Abo:**

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



# IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

## IHRE ANSPRECHPARTNER

### Chefredaktion (V. i. S. d. P.)

Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:  
chefredaktion@pcgames.de



**Petra Maueröder** [pm@pcgames.de] Strategie  
Wer Warcraft 3, Age of Empires 2, Anno 1602, Die Sims  
und Rollercoaster Tycoon als Lieblingsspiele aufführt,  
kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln,  
Managen und Strategien-Austüfeln nicht verhehlen.



**Christian Müller** [cm@pcgames.de] Action, Online  
Führt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause,  
empfindet den Ausdruck „Killerspiele“ als Unwort des  
Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-  
Software unter die Lupe zu nehmen.

### Redaktion

Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann  
können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



**Harald Wagner** [hw@pcgames.de] Action, Simulation  
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven  
und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketen-  
werfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegen-  
russischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.



**Rüdiger Stedle** [rs@pcgames.de] Strategie, Action  
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohn-  
zimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht  
gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Ge-  
seinsamkeiten auf cs\_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



**Thomas Weiß** [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action  
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Un-  
tote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebun-  
gen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigen-  
der Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



**Jochen Gebauer** [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie  
Hat seinen Schreibtisch zum Dungeon erklärt und sucht  
dort nach magischen Schwerten und guten Rollenspiel-  
Stories. Wird nur selten fündig und reagiert sich ab, indem  
er der Gilde-Konkurrenz Schlägertrupps auf den Hals hetzt.



**Rainer Rosshirt** [rossi@pcgames.de] Leserbrief  
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich:  
Seit Beginn der PC Games hilft der Leserbriefkonkel  
verzweiften Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt  
den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

### FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



**Jürgen Melzer** (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

### FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



**Bernd Holtmann** [hardware@pcgames.de]

### FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



**Sascha Pilling** [technik@pcgames.de]

### FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



**Stefan Bringewatt** [sb@pcgames.de]

### TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



**Florian Weidhase** (Leitung) [tips@pcgames.de]  
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

### Textchef: Michael Ploog

**Lektorat:** Margit Koch, Birgit Bauer,  
Claudia Brose, Esther Marsch  
**Art Director:** Andreas Schulz  
**Layout:** Roland Gerhardt, Carola Giese,  
Gisela Müller, Florian Hannich,  
René Weinberg

**Titelgestaltung:** Andreas Schulz

**Bildredaktion:** Albert Kraus

### VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),  
Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsen-  
dung von Manuskripten jeder Art gibt der Ver-  
fasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in  
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen  
Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten  
Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich  
geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung  
bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und  
schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die  
Benutzung und Installation der Datenträger er-  
folgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt  
für Fehler, die durch die Benutzung der auf den  
Datenträgern enthaltenen Programme ent-  
stehen, keine Haftung. Die Programme stellen  
keine Entwicklung des Verlages dar, sondern  
sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt  
der Programme sind die Autoren verantwortlich.

### ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
Telefon: +49 - 911/28 72 341  
Fax: +49 - 911/28 72 241  
E-Mail: jasmin.zemisch@computec.de

### Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat  
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

### Anzeigenberatung:

Ina Willax (V. i. S. d. P.)  
Fax: +49 - 911/28 72 241  
E-Mail: ina.willax@computec.de

### Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer  
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de  
Anca Stef  
E-Mail: anca.stef@computec.de

### Datenübertragung:

ISDN PC: Telefon: +49 - 911/28 72 261  
ISDN Mac: Telefon: +49 - 911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten  
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für  
die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und  
übernimmt keinerlei Verantwortung für in An-  
zeigen dargestellte Produkte und Dienstleis-  
tungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen  
setzt nicht die Billigung der angebotenen  
Produkte und Service-Leistungen durch  
COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Be-  
schwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,

seinen Produkten oder Dienstleistungen ha-  
ben, möchten wir Sie bitten, uns dies schrift-  
lich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe  
des Magazins inkl. der Ausgabe und der Sei-  
tennummer, in dem die Anzeige erschienen ist,  
an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,  
Annett Heinze, Anschrift siehe links.

### VERLAG

Computec Media AG,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter

**Produktionsleitung:** Martin Ciosmann

**Werbung:** Martin Reimann (Leitung),  
Jeanette Haag

### VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

### ABONNEMENT

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:  
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)  
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)  
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: 0451-4906-700

Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: computec.abo@pvz.de

### Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH

St. Leonharder Str. 10

A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882

Fax: 06246/882-5277

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games CD € 64,20

PC Games DVD € 64,20

PC Games Plus € 116,40

### DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen der  
schlott sebaldis Gruppe

### ISSN/Pressepost PC Games:

Zugewiesene ISSN- und Vertriebs-  
kennzeichen:

PC Games Magazin  
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD  
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus  
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen  
von Adresse oder Bankverbindung etc.):  
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von  
Werbeträgern e. V. (IWV), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002  
239.053 Exemplare



Ermittelte Reichweite  
1.130.000 Leser

## INSERENTEN

A1 Marketing	193
Activision	74, 75
Ak Tronic	142
Allianz	118
Alternate	136, 137, 138, 139
Ascaron	63
Asus	187
AVM	17
CDV	35, 41
Close Up Posters	176, 177
Codemasters	42, 55, 105
Computec Media	22, 23, 90, 194, 195, 207
Dell	18, 19
Deutsche Telekom	13
Devolo	175
DSF	159
Eidos	8, 9, 124, 125
Electronic Arts	83
Electronics Boutique	89
Expert	131
Fort KNox	133
Idee & Spiel	15
Infogrames	53
Ingram	140, 141
Jöllbeck	76
Microsoft	109
MTV	160
Musik Produktiv	59
NBC Giga	201
PC Spezialist	71
Stoll	185
Take 2	2
THQ	60
T-Mobil	39
Ubi Soft	115
Vivendi Universal	56, 85
Volks- und Raiffeisenbanken	212
Wanadoo	24, 110
Wcom	89

## Und nun zur Werbung ...

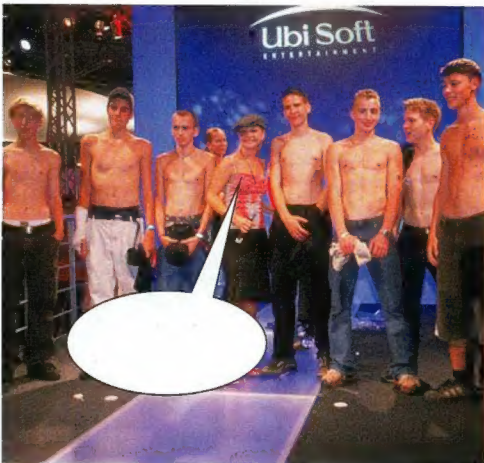
Die Leser von PC Games verleihen  
Monat für Monat den ADward für  
die originellste Anzeige. Wir ver-  
losen unter den Einsendern zehn  
Spielepakete (siehe Seite 199).





# Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Oktober?



**HAUTSYMPATHISCH** VIVA-VJ Janin Reinhardt begrüßte auf der Ubi-Soft-Showbühne in Leipzig die nächste Chippendales-Generation.

Auch wenn unser Schwesternmagazin anno 1998 noch gar nicht existierte: Für den Jubiläums-Spruch von Stefan Girlich aus Burgkunstadt/Theisau gab's die meisten Lacher – und für ihn ein Spielepaket. Können Sie auch haben. E-Mail oder Postkarte genügt, und schon sind Sie bei der nächsten Auslosung dabei. Die Redaktion freut sich auf Ihre Ideen!

**Anschrift:**

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PC Games

Stichwort: Schnappschuss

Dr.-Mack-Straße 77

D-90762 Fürth

**E-Mail:**

schnappschuss@pcgames.de

**Website:**

www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. Oktober 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



„Auch ich bin ein großer Fan der PC ... Action? Nein? Moment, ich hab's gleich ...“

**VERSprochen!** Nach dem 20. Take war die Aufnahme für den PC-Games-TV-Spot im Kasten.

Am 06. November erscheint die **PC Games 12/2002**

## Mega-Tests

Zu 99,9 % ganz sicher im Test-Bereich: **FIFA 2003**, **Need for Speed: Hot Pursuit 2**, **Rollercoaster Tycoon 2**, **Splinter Cell**, **Aquanox 2**, **Revelation**, **No One Lives Forever 2** und der **Desperados**-Nachfolger **Robin Hood**. Außerdem: **Anno 1503**-Wertung und -Testcenter.

## Vorschau-Duell

**Fußballmanager 2003** (EA Sports) vs. **Anstoß 4** (Ascaron) – das wird ein ganz heißes Duell. Wir analysieren, welches Spiel die besseren Meister-Chancen hat. Außerdem: **Siedler**-Erfinder Volker Werlich erklärt sein neues Spiel **Spellforce**.

## Age of Mythology

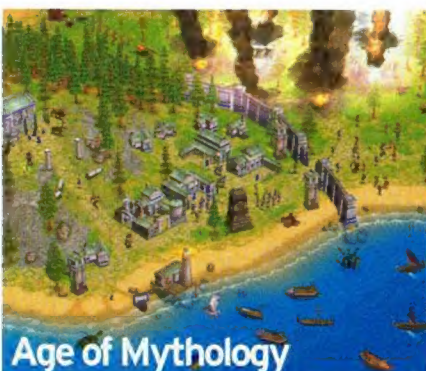
Das nächste große Echtzeit-Ding nach **Warcraft 3**: Von den Ensemble Studios erwartet uns im Herbst eines der umfangreichsten Strategiespiele aller Zeiten. Die faszinierende Thematik (antike Mythologien und legendäre Götter) wird kombiniert mit mächtigen Zaubersprüchen, einer eigens entwickelten 3D-Engine, atemberaubenden Effekten, hunderten von Einheiten und Upgrades und typischer **Age of Empires**-Spielbarkeit. Die alles entscheidende Frage: Schaffen es Bruce Shelly und seine Kollegen, schon jetzt **Warcraft 3** und **Empire Earth** den Rang abzulaufen? Damit Sie im November die richtige Entscheidung treffen, schnürt PC Games für Sie ein dickes Informationspaket rund um **Age of Mythology** – dazu gehören für uns ein umfangreicher Test mit Testcenter und „Interaktivem Test“ auf DVD, grundlegende Einsteiger-Tipps und Kniffe für Fortgeschrittene.

## Anno-1503-Tipps

Es gibt nur wenige außerhalb von Sunflowers und Max Design, die sich besser mit **Anno 1602** auskennen als die T&T-Profis von PC Games. Auch bei **Anno 1503** profitieren Sie von diesem Know-how: Wir enthüllen Insider-Taktiken für noch glücklichere Bürger.

## UT-2003-Tuning

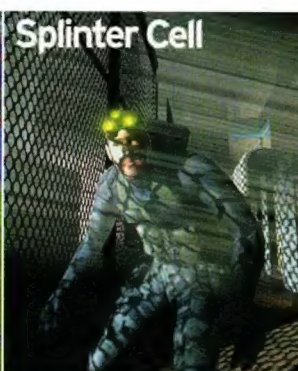
PC Games beschreibt, wie Sie aus Ihrem PC das meiste für **UT 2003** herausholen – Schritt für Schritt. Erfahren Sie alles über geheime Konsolen-Kommandos für noch brachialere Effekte und mehr Performance!



Age of Mythology



FM 2003



Splinter Cell



NfS: Hot Pursuit 2



# Was macht eigentlich ... Phil Steinmeyer?



Der Erfinder von Railroad Tycoon 2 und Tropic**o** **bastelt**  
angeblich an Railroad Tycoon 3 ... sagt man.

**W**enn sich ein Spieldesigner Neuauflagen von M.U.L.E., X-COM, Ultima oder Seven Cities of Gold wünscht, weiß man: Dieser Mann ist schon sehr lange im Geschäft. Wie Phil Steinmeyer, Chef der Firma Pop Top und Schöpfer erfolgreicher Spiele wie der Karibikinsel-Simulation Tropic**o** oder Railroad Tycoon 2, dem Nachfolger der legendären Sid-Meier-Wirtschaftssimu-

lation. Bereits Mitte der 90er-Jahre hatte er an der legendären Heroes of Might & Magic-Serie mitentwickelt. Seit dem Jahr 2000 ist Pop Top eine Tochter von Publisher Take 2 Interactive (Mafia, GTA 3, Stronghold). Derzeit arbeitet das 13-köpfige Team an einem neuen – geheimen – Projekt. Alles deutet auf Railroad Tycoon 3 hin. Dafür spricht auch, dass ... aber sehen Sie selbst: Surfen Sie doch mal auf [www.railroadtycoon3.com](http://www.railroadtycoon3.com) vorbei.



**ZUGKRÄFTIG** Railroad Tycoon 2 ist 1999 erschienen – Teil 3 folgt 2003. Ziemlich sicher.

**PC Games:** Du bist schon sehr lange im Geschäft – was hat sich in den letzten Jahren zum Guten wie zum Schlechten entwickelt?

**Steinmeyer:** „Die Hardware-Inkompatibilitäten sind nach wie vor ein großes Problem – trotz DirectX. Es kann passieren, dass ein Spiel nach dem Kauf gar nicht oder nur mit Einschränkungen funktioniert. Die Verantwortung liegt zum Teil bei schlampigen Spiele-Entwicklern, zum Teil bei den Grafikkartenherstellern und deren Treibern, zum Teil bei Microsoft. Am meisten Sorge bereitet mir die Raubkopiererei. Weil so viele Menschen ohne Schuldgefühle kopieren, müssen viele Entwickler aufgeben. Schön hingegen finde ich, dass Strategiespiele immer populärer werden. Als ich 1993 anfang, war Strategie das viertbeliebteste Genre. Heutzutage ist es die Nummer 1, und zwar in allen wichtigen Märkten. Eine sehr vorteilhafte Entwicklung für uns ...“

**PC Games:** Spätestens mit dem Erscheinen von Empire Earth, Warcraft 3, C&C Generals und Age of Mythology ist 3D-Technik bei den Echtzeit-Strategiespielen fast unverzichtbar geworden. Wie sieht es im Bereich der Aufbau-Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen aus?

**Steinmeyer:** „Das Problem bei 3D-Spielen besteht darin, dass es sehr schwer ist, die Figuren auf dem Bildschirm überzeugend darzustellen, da man mit einer beschränkten Zahl an Polygonen auskommen muss. Die ersten 3D-Strategiespiele hatten entweder hässliche Figuren oder sehr wenige Einheiten. In Warcraft 3 sind nicht annähernd so viele Einheiten gleichzeitig auf dem Monitor wie in 2D-Spielen wie Warcraft 2 oder Age of Empires. Da wir in Tropic**o** 2 Hunderte von Personen darstellen müssen, set-

zen wir auf schön modellierte 2D-Figuren. Netter Nebeneffekt: Das Spiel läuft auch auf älteren PCs. Falls man keine Charaktere benötigt, ist eine 3D-Engine inzwischen unverzichtbar. In unserem nächsten, noch unangekündigten Spiel kommen viele Fahrzeuge und Gebäude vor, und das sieht selbst mit wenigen Polygonen sehr gut aus. Das Spiel sieht in 3D viel schöner aus, als wenn wir es in 2D realisieren würden.“

**PC Games:** Wann kündigt ihr euer nächstes Spiel an?

**Steinmeyer:** „Nicht vor November, nicht später als Februar. Das Spiel selbst sollte dann im Spätsommer 2003 fertig sein. Nachdem in letzter Zeit viele Spiele zwei oder drei Jahre vor Fertigstellung angekündigt wurden, wollten wir die Nachricht so lange zurückhalten, bis das Spiel ein gewisses Stadium erreicht hat.“

**PC Games:** Um nicht die obligatorische „Heißt euer nächstes Spiel zufällig Railroad Tycoon 3?“-Frage stellen zu müssen: Welche Features würdest du dir für eine Fortsetzung wünschen?

**Steinmeyer:** „Mal überlegen. Ich sagte bereits, dass 3D-Grafik für Spiele infrage kommt, in denen wenige oder keine Figuren auftauchen. Das trifft auf Railroad Tycoon zu. Ich gebe zu, dass das

Wirtschaftssystem von Railroad Tycoon 2 nicht ganz so gut gemacht war wie der Rest des Spiels – ich mag es, wenn Angebot und Nachfrage sowie die Produktion möglichst realistisch simuliert werden. Die Steuerung hat Einsteiger zu sehr erschlagen – also bräuchten wir einfachere Menüs, bessere Tutorials und eine nicht ganz so steile Lernkurve. Auch im Mehrspieler-Bereich könnte man viel verbessern. Und natürlich müsste es in Railroad Tycoon 3 Tunnels geben. Aber das sind natürlich alles nur Spekulationen, stimmt's?“



**IDYLLISCH** Zuckerrohr oder Peitsche? In Tropic**o** (2001) regieren Sie eine Karibikinsel.

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmiererteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort „Was macht eigentlich ...?“ (E-Mail: [was-macht-eigentlich@pcgames.de](mailto:was-macht-eigentlich@pcgames.de)). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.





## FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



## FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



## PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



## BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegkickt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



## DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

## KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



[www.fifafootball2003.ea.com](http://www.fifafootball2003.ea.com)



PlayStation 2





*„Sich von zu Hause abnabeln? Ich wollte schon  
früh meinen eigenen Weg gehen. Gut, wenn  
man da finanziell unabhängig ist.“*

## **Wir machen den Weg frei**

[www.vr-networld.de](http://www.vr-networld.de)

**Volksbanken  
Raiffeisenbanken**



Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DZ BANK AG, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing, WL-Bank